DVD-9 GB

Supliment LEVEL mobile - vodafone

JOC FULL: RUNAWAY 2 the dream of the turtle

LEVEL

Games, Hardware & Lifestyle

• Noiembrie 2008 14,99 LEI



Detalii la pagina 55

PROLOGUE S.T.A.L.K.E.R. clear sky









REVIEW KING'S BOUNTY: THE LEGEND ▸ PURE ▸ DARK HORIZON ▸ MOUNT & BLADE ▸ SOUL CALIBUR IV ▸ NIKOPOL: SECRETS OF THE IMMORTALS ▸ YAKUZA 2 ▸ BROTHERS IN ARMS DS HANDS-ON WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING (II) PREVIEW THE GODFATHER II ▸ WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II SPECIAL GAMEDEV ▸ STARCRAFT 2 VS. COREEA ▸ WAR OF THE RING – THE BOARD GAME ▸ RIP X LOST & FOUND SUPER MARIO GALAXY RETRO SACRIFICE


vodafone
Joacă-te în Vodafone live!
Trimite SMS gratuit la 8877 cu textul "Joc" şi ia-ţi pe telefonul mobil cele mai tari jocuri:
Real Football 2009, Asphalt 4: Elite Racing
Block Breaker Deluxe 2, EA SPORTS™ FIFA 09
MONOPOLY Here & Now: The World Edition
Minesweeper, Crash Car Mania™
Trăieşte fiecare clipă
MINE SWEEPER
BLOCK BREAKER 2 DELUXE
MONOPOLY
ASPHALT 4 ELITE RACING
EA SPORTS
FIFA 09
CRASH CAR MANIA
gameloft sports
REAL FOOTBALL 2009

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Director General:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogelburda.ro)
Director Executiv:
Adrian Dumitru
(adrian_dumitru@vogelburda.ro)
Director Tehnic:
Dan Dănilă (dan_danila@vogelburda.ro)
Director Editorial:
Cătălina Lazăr (catalina_lazar@chip.ro)

Redactor-coordonator:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)

Colaboratori:
Sebastian Bularca (locke@level.ro), Paul Policarp, Dan Darie (jack@level.ro), Ana Maria Todor (absynthe@level.ro), Laura Bularca (lara@level.ro), Marin Nicolae, Dan Andrei Cruceanu, Andrei Licherdopol

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Popovici
(ramona_popovici@level.ro)

Secretar de redacţie
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Sofia Grigore
(sofia_grigore@vogelburda.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)

On-line:
Laurenţiu Ţitei
(laurentiu_titei@vogelburda.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogelburda.ro)
Alex Draghini (alex_draghini@vogelburda.ro)
Nicu Anghel (nicu_anghel@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente: 0268-418728, 0368-415003, luni-vineri, orele 13:00-16:30.
Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT). Această ediţie a revistei LEVEL a fost publicată în 21.000 de exemplare.

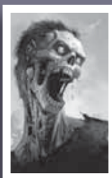

Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă conform Studiului Naţional de Audienţă. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare ianuarie 2007 - ianuarie 2008), LEVEL are 79.000 cititori/ediţie.

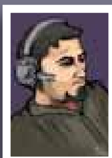
Uite-aşa bătea vântul...

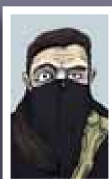
Vântul schimbării. Un fenomen care te poate băga în belele sau te poate ridica din cacao. Dar nu despre asta este vorba. Nici vorbă să mă gândesc că imediat voi avea nevoie de cauciucuri de iarnă. Nici măcar de benzină. Nu vreau decât să am timp să mă joc ceva din avalanşa de jocuri care ne va invada la iarnă. Avalanşă care, apropo, a început deja. Din acest punct de vedere, toamna e ca iarna. Plină de jocuri şi mai ales de tentaţii accesibile, pentru că, oameni buni, în caz că nu ştiaţi, s-a mai ieftinit câte ceva. O consolă, un LCD cât uşa nu mai sunt fantezii, în condiţiile în care un Xbox360 Premium s-a ieftinit deja, iar un monitor full HD poate fi găsit la un preţ mai mult decât atrăgător. Aşa că uitaţi că vine iarna, uitaţi de ambuteiaje, viscol şi ninsoare, îngheţ şi grija unui loc de parcare. Lăsaţi maşinile în garaj şi încercaţi să mai şi jucaţi. Noi o să fim tot aici, o să vă spunem în continuare ce merită să cumpăraţi, fie toamnă, fie iarnă. Îngheţul? Zăpada pân' la urechi? N-au decât să vină, le-am pregătit un CoD 5 de-o să le-ncingem... treaba.
A, şi salutaţi-o pe Ramona, noua noastră colegă de la DTP, pentru că fără ea, articolele ni le-am desena. Hai pa!

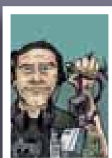
■ **KiMO**

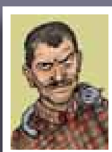
CUPRINS













Mount & Blade

Mare chestie să te plimbi călare, dar și mai mare să-i dai, de sus, mucul duș-manului care-ți sare în întâmpinare pe propriile lui picioare. Da, doare.



Warhammer 40,000: Dawn of War II

Noi rase, noi conflicte într-un univers care nu se mai satură să ne ofere... război.



E cu Yoda, ninjalăi, samurai, gagici și săbii laser, iatagane, pumni, topoare. Bătaie în toată regula pentru oamenii care n-au stare.

Soul Calibur IV

Demo:
Mount & Blade / Multiwinia / Pipe Mania

MODs: Crysis Advanced AI (Crysis) / S.T.A.L.K.E.R. - Priboi Story (S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl) / S.T.A.L.K.E.R. Realism Mod (S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl)

Filme:
Guitar Hero: World Tour / Mirror's Edge / NBA 2k9 / Need for Speed: Undercover / Pain / Punch-Out!! / Quantum Theory / Red Faction: Guerila (I) / Red Faction: Guerila (II) / Sin and Punishment 2 / Tekken 6 / TNA Impact!

Imagini:
Cabela's Dangerous Hunts 2009 / Dragon Age: Origins / Stargate Worlds

Wallpaper:
Tom Clancy's EndWar / Ghostbusters / Legendary

Screensaver:
S.T.A.L.K.E.R.

Drivere:
ATI Catalyst 8.9 CCC / NVIDIA ForceWare 178.13

Patch:
SPORE v1.1 / S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky v1.5.05

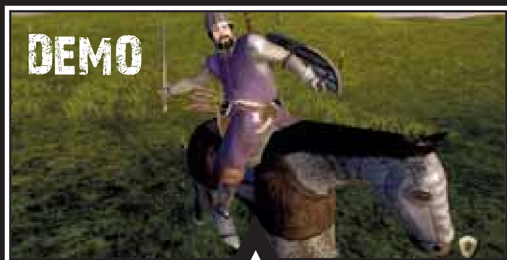
Antivirus:
AVG Free Edition 8.0 Build 169a1359 / Trojan Killer 1.3.3.2

Freeware:
ATI Tray Tools 1.6.9.1356 Beta / RivaTuner 2.11

Shareware:
DAEMON Tools Pro 4.30.0302 / WinZip 12

EXTRA:
Broken Sword 2.5 (versiune completă) / Runaway: The Dream of the Turtle walkthrough / LEVEL DVD Finder

LEVEL DVD

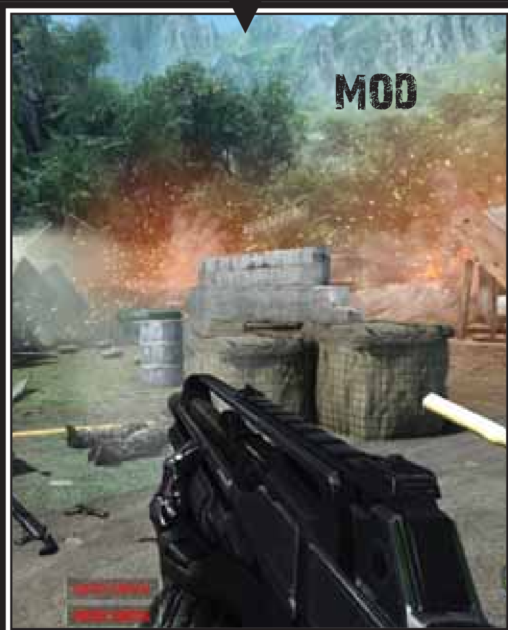


Mount & Blade - Călărie, spadasini, dueluri şi asedii. Veniţi de-ncălecaţi!

Multiwinia - Distracţie cu viruşi şi viermi electronici, acum şi în multiplayer!



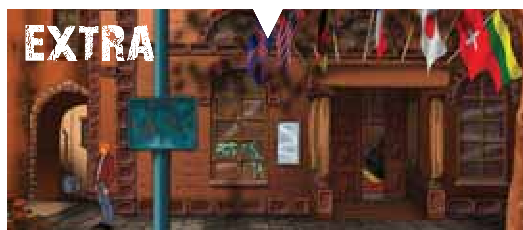
Crysis Advanced AI - Adversari mai serioşi, ce folosesc tactici mai complexe, pentru fanii jocului Crysis.





S.T.A.L.K.E.R. - Priboi Story - Aceasta este povestea locotenentului Priboi Slipchenko, trimis în inima Zonei... sau o conversie single player totală pentru jocul S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.

Broken Sword 2.5 - Un adventure cu caracter neoficial, a cărui acţiune se petrece în universul Broken Sword. Fanii ştiu de ce.





Runaway 2 Walkthrough - Joci Runaway: The Dream of the Turtle? Te-ai blocat şi nu ştii cum să-i mai dai de cap? În cazul ăsta, walkthrough-ul de faţă te va scoate din... impas.

the dream of the turtle RUNAWAY 2



Din când în când, mai apare câte un joc care ne aminteşte de vremurile de demult, în care jocurile erau pe cât de simple, pe atât de distractive. Quest-urile sunt un bun exemplu şi pot fi considerate chiar reprezentative pentru ideea ce a dat viaţă jocurilor video: distracţie şi relaxare. Dacă ai parte de un scenariu bun, care să dea sens du-te-vino-ului descris de un personaj 3D pe fundalul unor wallpaper-uri mai mult sau mai puţin animate, te poţi declara mulţumit.

Runaway (2): The Dream of the Turtle este un astfel de joc.

Personajele principale sunt (din nou) Brian şi Gina, iar povestea este declanşată de insistenţele El de a da o tură pe o insulă din Hawaii, fără ca EL s-o poată refuza. Asta în condiţiile în care, în mod suspect, toate agenţiile de voiaj şi-au anulat cursele în zonă, cu o singură excepţie - un hidroavion pilotat de un moşulică scos la şi de la pensie. Trebuie spus că, de decolat, au decolat, însă, aşa cum o păţim de obicei când ne este lumea mai dragă, lui moşulică îi explodează o venă şi decide să se retragă din viaţă, lăsându-i pe cei doi porumbei fără aripi. Motivul pare a fi suficient de serios pentru Brian ca să-i tragă o paraşută Ginei pe spinare şi să-o arunce în gol, iar el să rămână captiv în avion până la aterizarea forţată a acestuia, care îl catapultează în inima junglei.

Lăsând firul narativ al jocului deoparte, pentru simplul motiv că trebuie să-l despicaţi singuri, Runaway 2 este un joc care profită în mare măsură de faptul că face parte dintr-o specie pe cale de dispariţie. Micile sale probleme pot fi trecute uşor cu vederea, datorită atmosferei destinse şi umorului presărat cu dărnicie de-a lungul aventurii, cele mai importante ingrediente din reţeta jocului. Personalitatea de surfer bezmetic a lui Brian îl face pe individ să trateze cu multă dezinvoltură situaţiile dificile cu care se confruntă. Nici măcar faptul că în unele situaţii tocmai Gina este miza nu-i poate imprima atitudinii sale un dram de seriozitate.



Cât despre gameplay, acesta nu este foarte complex, ţinând cont de faptul că avem de-a face cu un adventure „point & click". Unora s-ar putea să li se pară prea uşor, însă umorul şi grafica cartoonish ne fac să privim jocul cu simpatie.

Observaţie: *după instalare, este necesară prezenţa DVD-ului în unitate pentru a-l porni, iar pentru cei care se vor trezi în impas la un moment dat, am inclus pe DVD un mic ghid, un walkthrough ce poate fi găsit în secţiunea EXTRA.*

Cerinţe minime:

- Procesor Pentium IV 1.6 GHz
- Memorie 256 MB
- Accelerare 3D 32 MB DirectX 9
- Spaţiu necesar pe HDD 7 GB





ZECE MILIOANE PENTRU LEFT 4 DEAD

De teamă că poate nu toată lumea iubeşte „the zombie apocalypse" aşa cum ar trebui să fie ea iubită, Valve pune la bătaie 10 milioane de dolari pentru o campanie publicitară ce va promova FPS-ul Left 4 Dead. Promovarea va fi făcută prin toate mijloacele media posibile, de la reclame TV până la postere pe autobuze, pe clădiri, în staţii de metrou etc. Oraşe ca New York, Chicago, Boston, Seattle, Los Angeles şi San Francisco vor fi pline de reclame. Aproape jumătate din banii investiţi vor fi folosiţi pentru reclamele TV, Valve reuşind să obţină spoturi de 30 de secunde la ore de mare audienţă. Spoturile vor combina umorul cu horror-ul şi vor fi transmise în perioada 9-28 noiembrie pe cele mai importante canale de televiziune americane (ABC, ESPN, Fox, MTV, Comedy Central etc). Reamintim că Left 4 Dead ne va invada PC-urile şi Xbox-urile (cele cu 360 în coadă) în data de 17 noiembrie.



WARCRAFT 4 SEMI-OFICIAL

Foarte mândri de tratamentul episodic aplicat lui Starcraft 2, oamenii de la Blizzard au afirmat în cadrul BlizzCon că şi Warcraft 4 va fi lansat tot sub această formă. Ceea ce înseamnă că Warcraft 4 este în lucru (de parcă se mai îndoia cineva) şi că anunţul oficial nu mai este decât o chestiune de timp.

Cu Starcraft 2 aproape gata, Diablo 3 „pe ţeavă" şi Wrath of the Lich King chiar după colţ, viitorul financiar al Blizzard-ului capătă o culoare din ce în ce mai verde. Verde dolar. Viitorul nostru, al oamenilor muncii, devine din ce în ce mai incert. Cum să mai pui o pâinică pe masă cu atâtea tentaţii blizzardiene la orizont?



YOUTUBE: YOULIKE YOUBUY

Toată lumea ştie că YouTube e cel mai popular website de pe internet, vizitat zilnic de milioane de useri, cu o imensă arhivă de filmuleţe. Ce altă modalitate mai bună de a-ţi face reclamă şi de a-ţi vinde produsele decât prin YouTube? Cum se va întâmpla asta? Foarte simplu. De exemplu, în momentul în care veţi accesa un video, lângă fereastra în care rulează filmuleţul va fi afişat un link de genul „buy this product". Acest link vă va trimite către pagina produsului de pe cunoscutul magazin on-line Amazon sau către iTunes. Şi de aici până la cumpărare nu e decât un pas. Practic, YouTube se va transforma într-un imens magazin on-line, de unde puteţi achiziţiona jocuri, muzică, filme, seriale TV, cărţi, bilete la concerte etc. Extraordinară metodă de publicitate pentru producători şi de mărire a profitului pentru Google (în cazul în care nu ştiaţi, Google deţine YouTube).



CEI PATRU APOSTOLI AU FOST TREI. STARCRAFT ŞI DOI.

În infinita sa înţelepciune financiară, departamentul de marketing (sau poate toată compania a contribuit la această minunată idee, de ce să-i învinuim doar pe cei care-au făcut Blizz-ul ceea ce este astăzi) al companiei Blizzard a decis că Starcraft 2 va fi o trilogie. Ţineţi minte celebra replică? „Îl vom lansa când este gata?" Câtă lipsă de flexibilitate, câtă rigiditate, câtă intoleranţă la compromis. Băieţei şi fetiţe, coreeni şi coreence, protoşei şi protoşele, aflaţi de la noi că nu mai merge aşa. De azi înainte, Blizzard va lansa ce este gata şi nu când este gata. Adică, pentru moment, doar o campanie single player cu terranii. Şi multiplayer-ul. Pentru a nu amâna şi mai mult minunea care va fi Starcraft 2 şi pentru a păstra calitatea şi cantitatea (umblă vorba că fiecare campanie va conţine peste 30 de misiuni şi o căruţă de cutscene-uri) campaniilor single player, Blizzard a decis să-şi felieze jocul şi să-l împartă la mulţime puţin câte puţin, campanie după campanie. Astfel, fiecare campanie single player va fi tratată (şi vândută, normal) ca un joc de sine stătător. Primii care vor vedea lumina zilei vor fi terranii şi a lor campanie, Wings of Liberty. Vor urma, în această ordine, campania zergilor (Heart of the Swarm) şi cea a protoşilor (Legacy of the Void). Totuşi, pentru a nu fi luaţi cu asalt de armatele de fani dezamăgiţi de această decizie, Blizz ne promite că timpul astfel câştigat va fi folosit pentru a îmbunătăţi calitatea jocului single player. Campania protoşilor va introduce unele elemente de diplomaţie, iar Heart of the Swarm va căpăta un iz de RPG. În plus, ni se mai promite că Wings of Liberty va conţine o mini-campanie Protoss. Să fie primite.

Din fericire pentru hoardele de coreeni şi pentru viitorul Starcraft-ului ca e-sport, cei de la Blizzard sunt oameni rezonabili, iar componenta multiplayer va conţine toate rasele şi va fi lansată împreună cu prima campanie. Măcar atât.





SECRET SERVICE

Pentru a ne reaminti că amenințarea teroristă ne pândește din umbră, gata să atenteze la stilul nostru de viață, să ne vândă p0rn cenzurat și să ne interzică accesul la YouTube ca ultimii comuniști, Activision anunță iminenta lansare a shooter-ului Secret Service. Pentru toate platformele majore (PC, PS3 și Xbox360), bineînțeles, pentru că nu e de glumit cu siguranța națională. Jucătorul va intra în pielea uneia dintre gărzile de corp prezidențiale și va avea misiunea de a preveni o tentativă de asasinat cel puțin la fel de prezidențial. la fiți atenți: „Capitala este ținta unui atac extremist.

Securitatea națională a fost compromisă și nu mai este clar cine îți e dușman sau prieten. Nu mai e timp pentru negocieri, a sosit momentul să ieși din umbră direct în linia focului pentru a apăra liderii națiunii". Când?

Cât mai curând. Înainte ca 2008 să devină 2009 și America să devină bătaia de joc a extremiștilor. Care extremiști? Toți! Ooooooh, saaaaaaay! can you seeeeeee by the daaaaaawn's early liiiiiight…



WARHAMMER ONLINE FACE 750 000 DE VICTIME

Mythic a anunțat că Warhammer Online: Age of Reckoning „adăpostește" nu mai puțin de 750 000 de conturi în prima lună de la lansare. Un număr impresionant, dar să nu uităm de Age of Conan. Nu se știe exact câți vor trece de pragul celor 30 de zile gratuite, dar din câte-am văzut și auzit, avem o bănuială că numărul lor va fi destul de mare încât MMORPG-ul să fie considerat un succes. Singura mare problemă a celor de la Mythic ar fi numărul foarte mare de jucători care „se înrolează" în armata Haosului (facțiunea Destruction). Pentru a evita un dezechilibru major, cei de la Mythic au demarat deja pe câteva servere o campanie prin care intenționează să atragă jucătorii de partea Binelui. Bineînțeles, cu ajutorul unor bonusuri grase de experiență și renown, că oamenii's răi și lacomi și-i doare în cot de forțele binelui.

DERBEDEUS EX 3

Peste tot se vorbește de Deus Ex 3 și totul a pornit de la preview-ul de 10 pagini ce a fost publicat în revista PC Zone. De joc se va ocupa echipa de la Eidos Montreal care ne promite că jocul va avea o grămadă de îmbunătățiri, pentru… surpriză… a putea mulțumi atât fanii, cât și pe cei nefamiliarizați cu seria Deus Ex. I bet you didn't see this coming. Hmm. Păi nu asta a fost și ideea din spatele lui Invisible War ?

Dar să revenim. Personajul principal al jocului se numește Adam Jensen și lucrează ca agent de securitate la un laborator specializat în augmentații biomecanice (very „deusexish"). Într-o zi frumoasă din viața agentului nostru, o echipă black ops pătrunde în HQ-ul companiei și lasă în urmă un covor de cadavre. Uite că avem și intriga jocului și o poveste complexă care, vorba raketului din Filantropica, are multe aspecte.

Stealth-ul nu se va mai baza pe umbre, ci pe un cover system asemănător cu cel din Gears of War. De asemenea jocul va oferi un sistem de auto heal în stilul Call of Duty 4. Vom avea posibilitatea de a distruge pereții cu pumnii, pentru a prinde inamicii ce se află de partea cealaltă a peretelui. Și dacă ne plac sporturile extreme, putem face bungie jumping de pe clădiri. În momentul în care ne aflăm în cădere liberă, niște tentacule vor fi lansate din spate și ne vor ancora puternic de pereți. Momentan cam astea sunt detaliile pe care le cunoaștem. Call of Duty 4, Gears of War și tentacule. Ne scuzați, dar nu prea ne vine să sărim în sus de bucurie. Deși suntem fani DeusEx, Invisible War ni s-a părut un joc tare nedreptățit. Cine știe, poate DeusEx 3 va remedia această problemă, iar fanii primului DeusEx își vor da seama că se poate și mai rău decât Invisible War.



MORE SPORE

După buna tradiție ce își are originile pe vremea bătrânului Sims Întâiul, Will Wright și evoluționiștii (ne vedem Jos, băi!) săi de la Maxis nu pierd timpul degeaba. La EA se muncește ușor, se muncește cu Spore. Dacă ați avut curiozitatea să vă plimbați prin prăvălia virtuală a EA-ului, sigur ați observat cum, de pe un raft (virtual și el) v-a făcut cu ochiul Spore Creepy & Cute Parts Pack, primul add-on mititel pentru Geneza lui Wright, „evaluat" la aproape 20 de dolari și programat să apară în data de 18 noiembrie. Având în vedere că numele e destul de explicit, nu cred că mai este nevoie să vă spunem ce veți primi în schimbul celor 20 de dolari (un preț cam măricel pentru ce se presupună că oferă minusculul add-on).

Quoth the amoeba, "there's more Spore.



UBISOFT A DEBARCAT LA CRAIOVA



Marți, 23 septembrie, Ubisoft a deschis cel de-al doilea studio de creație din România, la Craiova.

Craiova reprezintă cel de-al doilea oraș ales de Ubisoft în România, după București, unde s-a deschis primul studio din afara Franței în urmă cu 16 ani. Noul studio pornește cu o echipă de 12 tineri talentați și pasionați de gaming, număr ce se va înzeci în următorii trei ani, până când va ajunge la 100.

„Inaugurarea noului studio reprezintă un nou pas în dezvoltarea grupului Ubisoft în Europa de Est," a declarat Sébastien Delen, Managing Director al Ubisoft Eastern-Europe, „după deschiderea a două noi puncte de lucru la Sofia și la Kiev. Investiția inițială, de 50.000 de euro, va ajunge în următorii ani undeva între 5 și 10 milioane de euro."

Motivul principal al descinderii Ubisoft la Craiova l-a constituit colaborarea fructuoasă, zic gurile bune, dintre Ubisoft și Facultatea de Automatică, Calculatoare și Electronică a Universității din Craiova, ce a început acum mai bine de doi ani, implicarea studenților în activitățile extra-curiculare determinând Ubisoft să întărească această legătură.

Cam așa a luat naștere Ubisoft Craiova, drept pentru care, în cadrul ceremoniei de inaugurare a fost semnată și o înțelegere între Ubisoft și Departamentul de Inginerie Software a Facultății de Automatică, Calculatoare și Electronică, ce presupune colaborarea celor două părți pentru perfecționarea activității didactice și de formare profesională a studenților prin înființarea unui nou și performant laborator de grafică pe calculator și prin realizarea de training-uri de specialitate.

În ceea ce îi privește pe noii angajați ai studioului Ubisoft Craiova, „antrenamentul" continuă, iar primul proiect de care se vor ocupa implică realizarea unui nou joc din seria... vă lăsăm pe voi să ghiciți. Până una-alta, să le urăm succes.



UN NOU EXPANSION PENTRU EVE ONLINE

CCP a anunțat Quantum Rise, al nouălea expansion gratuit pentru MMORPG-ul EVE Online. Pe lângă noile adiții, expansion-ul va conține și o serie de îmbunătățiri ale unor elemente deja existente. Navele comerciale vor fi optimizate și rebalansate pentru a servi mai bine nevoilor negustorilor intergalactici. Mai mult, va fi introdusă o nouă clasă de nave industriale capital, Orca. Una dintre noile adiții va fi un sistem de medaliere ce va permite corporațiile să-și răsplătească cei mai valoroși membri. Autopilotul va fi îmbunătățit și el, iar engine-ul grafic introdus de Trinity va fi perfecționat. Ni s-au promis mai multe detalii în săptămânile viitoare.



L-A VĂZUT CINEVA PE FREEMAN? GORDON FREEMAN?

Cu ceva timp în urmă Doug Lombardi de la Valve a acordat un interviu ce a avut ca subiect Left 4 Dead. Inevitabil, s-a adus în discuție subiectul Half Life, iar când a venit vorba de Episodul 3, Lombardi a încercat să evite subiectul, refuzând în mod evident să dea prea multe detalii. Pe mine sincer, m-a băgat un pic în ceață.

Fiind întrebat când vom auzi sau vom vedea ceva legat de Half Life 2: Ep 3, având în vedere intervalul de timp destul de scurt dintre primele două episoade, Lombardi a răspuns sec: „Da, până veți juca din nou cu Gordon va trece mai mult timp decât s-a scurs între Half-Life 2 și Episode 1 și Episode 1 și Episode 2". Următoarea întrebare a făcut referire la momentul în care Valve va anunța ceva legat de Episode 3 și din nou Lombardi ne ține în suspans: „Probabil vom anunța ceva la sfârșitul anului."



MIRROR'S EDGE. THE TRILOGY!



Încă o trilogie pe luna aceasta. Nici nu s-au ustat bine ouăle de pe casa individului care a avut geniala ideea de a transforma Starcraft 2 în trilogie, căci EA DICE ne aduce vestea că și Mirror's Edge va fi o trilogie.

„Povestea pe care o spunem în acest moment este un fel de trilogie Sunt sigur că ar fi o iddee bună să „împingem" povestea în alte direcții, sau să spunem o povestea altcuiva, dar pentru primele jocuri ne vom rezuma la aventurile lui Faith", a declarat Owen O'Brien, senior producer EA DICE. Hmm, deci se pare că în primele două jocuri ale seriei Faith va fi în centrul atenției, dar în ultimul există posibilitatea să apară un alt personaj. Pentru cel de-al doilea joc se pune la cale introducerea unui level editor, cu toate că O'Brien recunoaște că asta ar putea fi destul de dificil.

URMĂTORUL NFS DEJA ÎN LUCRU

Jess Abney, executive producer EA Black Box, a dezvăluit în cadrul unei sesiuni de prezentare NFS Underground că următorul NFS se află în producție de aproximativ șase luni.

Având în vedere că NFS Undergound n-a fost lansat încă, Jess Abney n-a oferit mai multe detalii. Așteptăm anunțul oficial.



GameDev

Mihai Sfrijan - de la LEVEL la Electronic Arts

Acum aproape opt ani de zile, aflam cu stupoare că faimoasele CHIP și LEVEL sunt produse în Brașov și că eu urma să lucrez acolo ca redactor la prima dintre ele. Cam în aceeași perioadă, am cunoscut și unele nume care cred eu că încă rezonează puternic cu mulți dintre voi. Kshu, pe vremea aceea redactor-șef la LEVEL, un tip complet dus prin lumi virtuale la care eu nici nu îmi permiteam să visez. Claude, care mă speria aproape întotdeauna cu accesele lui de furie pasională față de... jocuri (sau componente hardware) neascultătoare. Mike, un izvor nesecat de cunoștințe lingvistice și corectitudine față de munca sa. Sebah, un tip mult prea calm ca să poți ghici vreodată ce gamer chefliu se află ascuns sub fața aceea aproape plictisită. BogdanS, proaspăt ajuns și el atunci acolo, ca și mine. Marius Ghinea, o enigmă pentru mine atunci, ca și acum. Probabil cea mai unită și mai creativă gașcă LEVEL care a fost vreodată, completată desigur la doar câteva luni depărtare de Locke, o gașcă ce își petrecea și zile și nopți împreună, cel mai des (în sensul adevărat de 24 ore/24) la un loc de muncă ce încă este cotat ca unul dintre cele mai dorite din lume.

Dintre toți, numai tăcutul Mitza, oficial numit Mihai Sfrijan, parcă nu-și avea locul, zâmbind mereu într-o doară în vreun colț ascuns și dând din cap de parcă ar analiza și judeca în fiecare secundă acțiunile noastre. Mitza este genul de om pe care nu îl poți înțelege din prima.

Nici din a doua. Personal, mi-a trebuit cam un an să-mi dau seama că, într-adevăr, este un om care vorbește rar, dar bine, un om care aproape întotdeauna se gândește de două ori înainte să facă ceva, dar niciodată de trei ori.

Acum opt ani de zile, Mitza era un simplu redactor la LEVEL. Ca și Mike, de altfel.

Ca să ne fie clar, a fi redactor la LEVEL constituie exact treapta aceea în care jocurile și munca efectivă se îmbină în (deseori) cel mai plăcut mod.

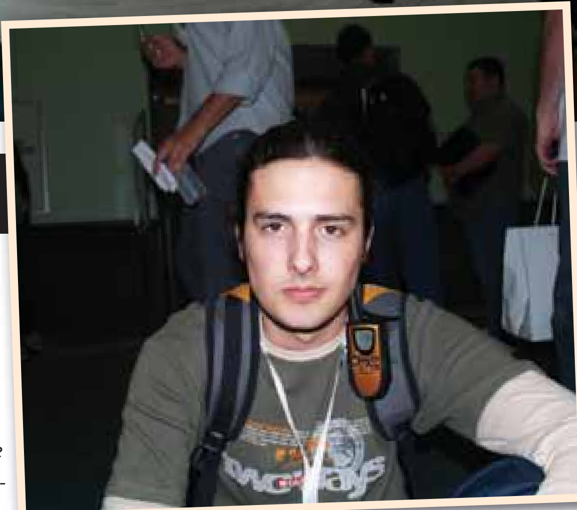
Dar modurile neplăcute includ obligativitatea de a examina jocuri care chiar nu-și merită efortul, iar după multe astfel de activități, uneori începi să „vezi" mici detalii de dincolo de gardul mult prea colorat și hiper mediatizat al jocurilor video.

După o ascensiune bine meritată de la postul de redactor la cel de redactor-șef adjunct și ulterior redactor-șef LEVEL, în 2006 Mitza a schimbat ștacheta și a părăsit Brașovul pentru un post al Electronic Arts-ului bucureștean.

Deși pot înțelege valoarea pentru o companie ca EA a unui om cu atâta experiență în domeniul jocurilor ca Mitza, consider că este o schimbare de carieră aproape depresivă. Ca jurnalist, datoria ta este să spui cititorilor de jocurile într-adevăr bune și care își merită banii și să critici jocurile fără merit, care chiar nu își justifică valoarea comercială.

Ca angajat al unui mamut precum EA, datoria este să protejezi orice produs al companiei, indiferent de calitatea acestuia. Dar măcar tura asta, ca insider, poți evalua fără perdele adevărata valoare a raportului preț/ muncă investită, cea din urmă extrem de des subestimată nu numai de către clienți, dar și de compania producătoare.

Aceasta este însă numai părerea mea...



LEVEL: Cum ai descrie acum anii tăi la Level? Ce te-a făcut să pleci la Electronic Arts?

Mihai Sfrijan: Acum 8 ani?! Nu mi-am dat seama că a trecut atâta timp. LEVEL a fost un job foarte special pentru mine, nu numai pentru că mi-a permis, încetul cu încetul, să mă exprim mai mult decât mi-aş fi imaginat vreodată, dar şi pentru că au fost 6 ani în care am fost înconjurat de prieteni. Este ceva foarte special să poţi să-ţi iei prietenii cei mai buni şi să faci ceva atât de creativ ca o revistă de jocuri împreună cu ei. De asemenea, pentru mine, LEVEL a fost o experienţă boemă, taman propice pentru vise mari şi gesturi nebune.

Lucrurile s-au schimbat însă în momentul în care am de-



Harry Potter and the Order of the Phoenix, unul dintre cele mai apreciate jocuri produse de EA Mobile în București.



venit redactor-şef. Am fost instant confruntat cu serie de responsabilităţi de a căror greutate nu eram obişnuit să mă lovesc până în acel moment. A trebuit să schimb abordarea boemă, să fiu mai puţin redactor şi mai mult manager. A fost o experienţă plină de învăţăminte, dar în ultima vreme ajunsesem să simt rutina zilnică, ceva ce mă ocolise în anii precedenţi.
Am plecat pentru că simţeam că nu prea mai am nimic de învăţat de acolo. Am ales EA pentru provocarea reprezentată de această mutare, dar şi pentru că nu prea existau alte opţiuni, sincer să fiu (în România, o carieră în industria jocurilor nu este nici măcar acum o idee tocmai la îndemână). În plus, mi-a plăcut foarte mult echipa de aici, mulţi oameni tineri, aflaţi la început de drum şi care vor să-şi demonstreze valoarea. Nu ai cum să refuzi aşa ceva.



LEVEL: Care este istoria ta la Electronic Arts şi ce funcţie deţii acum? Ce implică această funcţie exact?
MS: Am început la departamentul de Portare ca Production Coordinator şi am avut nevoie de câteva luni bune să-mi dau seama că de fapt eu voiam să ajung la Studio, să fac jocuri! Dar a fost o experienţă mai mult decât benefică, e bine să vezi toate aspectele dezvoltării unui joc înainte de a-ţi alege un drum.
Momentan sunt Assistant Producer la studioul din Bucureşti al EA Mobile. Asta înseamnă că sunt responsabil de un joc, pe care trebuie să-l văd dus cu succes la capăt, de la concepţie şi până la portarea pe telefoanele de referinţă. Împing e-mail-uri, fac şedinţe şi tabele în Excel şi, în momentele ideale, discut cu echipa despre joc şi stabilim împreună ce avem de făcut.
Programatorii, artiştii, designerii şi sunetiştii sunt, de fapt, cei care fac jocul şi duc greul proiectului pe umăr. Eu trebuie să mă asigur că îşi pot face treaba cu succes şi că toate eforturile lor vor fi răsplătite printr-un joc de calitate.

LEVEL: Ai menţionat mai sus că o echipă de dezvoltare a unui joc pe mobil se compune din programatori, artişti, designeri şi sunetişti. Din câte persoane este în mod comun formată o astfel de echipă şi cum se împarte aceasta (mai exact, câţi programatori, câţi artişti şi aşa mai departe)? De unde începe crearea unui joc şi care sunt momentele definitorii în procesul de dezvoltare? Cât de repede afli dacă un joc în a cărui dezvoltare ai fost implicat a fost un succes sau nu şi cum resimţi asta în calitate de angajat EA?

MS: O echipă de dezvoltare are în general în jur de 9 oameni de bază. De exemplu, la proiectul actual lucrează 3 programatori, 3 game designeri, 2 graficieni şi 1 sunetist.

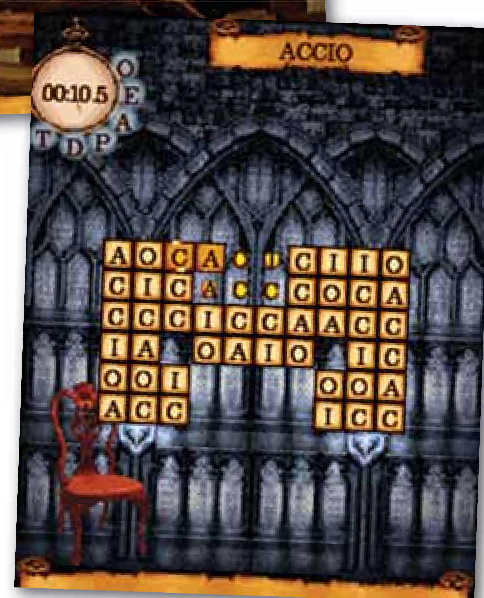
Etapele majore prin care trece de obicei un joc sunt concept, 1'st playable (prima dată când jocul este prezentat executivilor), alpha (toate feature-urile trebuie să fie implementate în acest moment), beta (tot content-ul trebuie să existe în joc şi să nu existe bug-uri majore) şi code release (jocul este complet, a trecut prin testare şi, în mod ideal, nu mai are niciun bug). De aici până la lansarea efectivă pe piaţă mai e drum lung. Pentru mobile, urmează etapa de portare, apoi submisia la carrieri şi în cele din urmă lansarea publică.

Durează destul de mult până afli dacă jocul a avut succes sau nu. De asemenea, poţi să ai succes în faţa criticilor (daca iei note bune de la presa de specialitate – asta se întâmplă destul de rapid după ce jocul este lansat public) sau de piaţă (dacă jocul se vinde nemaipomenit). Poţi să ai un succes rapid, după câteva luni, dar poţi să ai şi un produs care are o durată de viaţă foarte lungă, ceea ce înseamnă că va continua să aducă profit constat o bună perioadă de timp.

LEVEL: După 6 ani de experienţă în jurnalismul de gaming, cum percepeai industria jocurilor când ai ajuns la EA? Ţi s-a schimbat această viziune în momentul în care „ai trecut la tabăra adversă"?

MS: Încă încerc să învăţ foarte multe despre această industrie, dar impresia mea a rămas relativ neschimbată. Este însă foarte interesant să poţi privi dinăuntru ceva ce ai criticat întotdeauna „din afară". Până la urmă, jurnalismul de gaming şi dezvoltarea efectivă a unui joc sunt două domenii foarte diferite, iar asta este un lucru care nu e clar multora încă. Ar fi ideal totuşi să existe un „schimb" de experienţă între cele două tabere.





Ce s-a schimbat însă destul de mult a fost părerea mea despre EA. Am scris destul de multe articole în care criticam această companie, dar lucrurile s-au schimbat în momentul în care am ajuns aici. Toată schimbarea asta în bine a EA-ului pe care toată lumea o vede acum era vizibilă de doi ani de zile în interiorul companiei, şi asta a fost un lucru care m-a bucurat enorm.

LEVEL: Cât de mult te-a ajutat experienţa Level la locul de muncă actual? Crezi că un Mitza fără experienţa Level, dar gamer pasionat, s-ar fi descurcat la fel de bine la EA? Care este „sfatul magic" pe care l-ai da celor interesaţi să se angajeze la EA (să fii doxă de C++, Brew sau Symbian, să vii cu tata tuns





Harry Potter Mastering Magic, de asemenea produs la noi în ţară, este o colecţie de mini jocuri care ne ţin lecţii elementare de magie

la interviu, indiferent dacă dânsul protestează au ba, să fii punctual şi parolist, sau genial, imprevizibil, dar cu un simţ al umorului bine dezvoltat)?

MS: Cred că experienţa LEVELm-a ajutat, asta este clar, însă nu cred că a fost un factor decisiv. Tot de jos a trebuit să pornesc şi a trebuit să învăţ o groază de lucruri noi. M-a ajutat însă pentru că ştiam deja să lucrez cu oamenii şi puteam să analizez obiectiv avantajele sau dezavantajele unui joc.

Cel mai bun sfat pe care îl pot da este să fii pasionat, să ştii clar că asta este ceea ce vrei să faci. Restul vine de la sine, dar trebuie să poţi trece peste toate greutăţile şi asta o poţi face cu zâmbetul pe buze numai dacă îţi place foarte mult ceea ce faci.

LEVEL: Electronic Arts este veşnic prezent pe site-urile populare de joburi, ca de exemplu BestJobs. Ce părere ai tu, ca insider, despre oferta disponibilă în prezent pentru un angajator? Vă este uşor să umpleţi o poziţie într-o echipă, se bate



lumea să lucreze la voi, sau aţi visa la români mai bine pregătiţi sau chiar mai pasionaţi de ideea de a face un joc?

MS: Dacă suntem veşnic prezenţi acolo, înseamnă că nu găsim atât de uşor oameni. Din păcate, marea majoritate a firmelor sunt înghesuite în Bucureşti şi este bătaie mare pe forţa de muncă, în special pentru programatori. Noi am continuat să creştem constant, aşa că ne-am chinuit destul de mult încercând să găsim oameni potriviţi (sau furându-i de la alte fime).

Tot din păcate, la noi nu există o cultură serioasă a dezvoltării de jocuri. Cei mai experimentaţi oameni au câţiva ani experienţă, iar marea majoritatea sunt oameni pasionaţi care însă nu prea au mai făcut aşa ceva. Suntem cu toţii încă pe băncile şcolii.

Ideal am vrea oameni pregătiţi pe care să-i luăm direct din facultate, care să ştie din prima zi noţiunile de bază ale game development-ului. În momentul acesta, este însă doar un vis frumos.

LEVEL: Care este media de vârstă la EA, cât de tânăr şi mai ales experimentat este de fapt un „mediu tânăr"? De asemenea, care este media de ore a zilei de lucru, având în vedere scandalurile enorme în centrul cărora s-a aflat EA-ul american, pe tema aşa-numitului crunch time obligatoriu pentru orice angajat (crunch time este perioada apropiată termenelor limită, în care toţi membrii echipei de dezvoltare sunt nevoiţi să petreacă foarte mult timp peste program pentru a finaliza o parte din proiect mult prea voluminoasă pentru condiţii normale de lucru, cel mai des fără a fi compensaţi pentru orele suplimentare de muncă)?

MS: Marea majoritate suntem foarte tineri, media de vârstă este undeva sub 30 de ani. Nu trebuie să fii neapărat „bătrân" pentru a fi experimentat în domeniul ăsta.

Industria jocurilor este definită prin acel crunch-time. Nu cred să existe un proiect, la orice firmă, în care să nu se apeleze la aşa ceva.

Ştiu scandalurile în centrul cărora a fost EA-ul acum câţiva ani, dar lucrurile s-au schimbat enorm de atunci. Mi s-a făcut clar din prima zi în care am venit aici că astfel de momente sunt voluntare şi ţine de fiecare om în parte dacă vrea să lucreze peste program sau nu. Nu pot să oblig pe cineva să lucreze atunci când nu vrea şi nici nu ar fi o idee prea strălucită.

Există însă momente în care trebuie să tragi alături de întreaga echipă pentru că ai un proiect la care ţii şi pe care vrei să-l vezi scos pe piaţă cu bine şi la timp.

LEVEL: Te mai joci? Dacă da, ce şi mai ales, cât de des.

MS: Acesta este unul dintre marile paradoxuri pe care le trăiesc în momentul de faţă şi pe care sunt foarte curios să-l descifrez. Aparent, în momentul în care intri în industria jocurilor şi te apuci serios de development, nu prea mai ai timp să faci parte din masa de gameri care se joacă şi comentează pe site-uri toată ziua. Mi-am imaginat că,



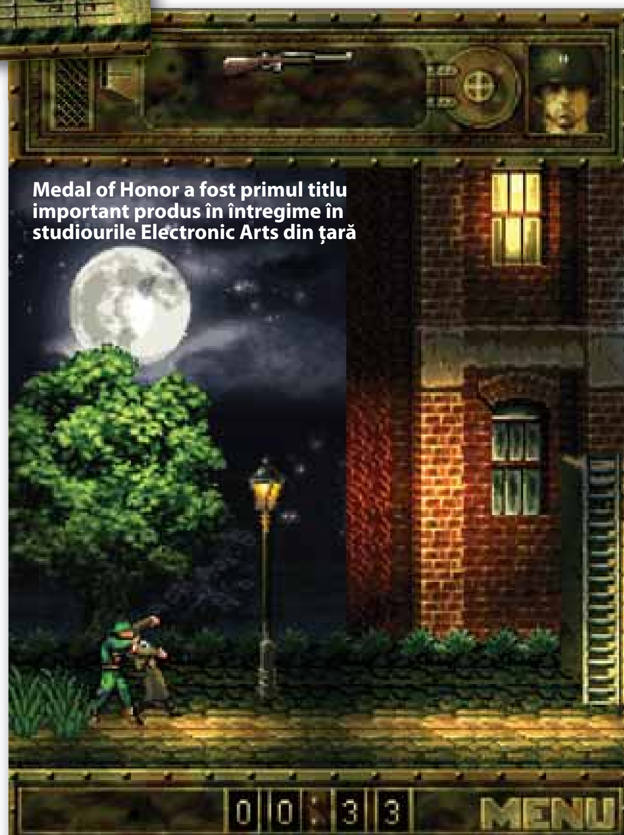
uite, a venit în sfârşit momentul în care aleg singur ce jocuri vreau să joc, nu ca la LEVEL unde eram uneori forţat să joc anumite titluri, şi îmi voi împărţi timpul liber numai între titlurile de calitate.

În schimb, am Bioshock-ul, Gothic3-ul şi Mass Effect-ul prăfuite lângă calculator pentru că rar îmi găsesc timp pentru o sesiune de gaming. Ceea ce e total aiurea. Dar, cum am mai spus, încă mai investighez această problemă şi sper să găsesc o soluţie cât de curând!

LEVEL: Mulţumesc pentru interviu, Mitza! Cred că vorbesc pentru o mare parte din cititori când spun că prezenţa ta în paginile acestui număr Level este un eveniment mult aşteptat!

MS: Mulţumesc şi eu! Mă bucur într-adevăr să apar din nou în LEVEL!

■ **Lara**



Medal of Honor a fost primul titlu important produs în întregime în studiourile Electronic Arts din ţară

P

ASUS ROG EN9600GT MATRIX

Placa Grafică

Viteză Incredibilă şi o Uimitoare Economie de Curent

Ofensivă Totală cu Tehnologia Super Hybrid Engine

ASUS ROG (Republic of Gamers) EN9600GT MATRIX/HTDI/512M este recunoscută drept cea mai inteligentă placă grafică din lume deoarece permite utilizatorilor să beneficieze de toată puterea de care este capabilă prin intermediul unui control hardware total. Datorită tehnologiilor inteligente ASUS Super Hybrid Engine (S.H.E.) autodetectarea şi setarea parametrilor GPU şi voltajului memoriilor se obţine o creştere de până la 26% a performanţelor 3D; în modul 2D placa grafică este capabilă să-şi reducă consumul de energie cu 26%. În plus, EN9600GT MATRIX beneficiază de sistemul de răcire Hybrid Cooler, sistem care combină atât un ventilator activ cât şi un radiator pasiv – oferind o răcire optimă atunci când sunt rulate aplicaţii 3D şi o răcire silenţioasă şi economie de energie electrică atunci când sunt rulate aplicaţii 2D.Mai mult, EN9600GT MATRIX permite personalizarea setărilor prin intermediul aplicaţiei iTracker – utilizatorul având la dispoziţie atât 4 profile presetate cât şi posibilitatea de a realiza profilul dorit.



StarCraft II vs

(sau *Cum o să se schimbe industria e-Sports așa cum o știm noi*)



Cu un Pentium I, un weekend singur fără net și niște bere, ai acces la niște campanii pentru bărbați adevărați


OK, daca-i iau și meciul ăsta, am bani de facultate

Dragă cititorule, bine te-am găsit. la loc, te rog, și hai să trecem la ce voiam să-ți zic de ceva vreme. Când vorbim de gameri, aş zice că ai putea să-i împarți în două categorii mari: pe de o parte sunt cei care se joacă orice, trecând de la un joc la altul cu o uşurință relativă, iar pe de altă parte sunt cei care se joacă numai anumite titluri, pentru că au fost pur şi simplu magnetizați de acestea, şi nu mai consideră că are rost să îşi piardă vremea cu altceva. Acestea din urmă devin jocuri profesionale, cu comunitățile şi echipele aferente (vezi StarCraft, Counter-Strike, DotA* etc.)

Toți ați jucat StarCraft (şi unii dintre voi încă îl mai joacă – aplauze pentru aceştia din urmă, ne vedem pe Battle.net Europe pentru un 1v1) şi v-ați ales o rasă: Terran, pentru că era mişto să pătezi costumele Marinilor cu sânge de Zerg, Protoss, pentru că făceai trupe numai din Gateway-uri (bine, în afară de partea în care strângeai minerale 2 săptămâni pentru vreo douăsprezece Carriere) şi dădeai „attack" pe baza celuilalt nefericit pentru că ai unități cu viață groasă şi lungă, sau Zerg, pentru că era vizual excitant să aduni miliarde de Zerglingi şi să înconjori armata adversarului.

Dacă nici măcar nu ai jucat, atunci e foarte posibil să fi avut o copilărie nefericită (statisticile spun că lipsa StarCraft-ului în tinerețe este a doua cauză a traumelor copilăriei, după abuzurile sexuale venite din partea rudelor), aşa că dă-mi voie să vărs o lacrimă pentru tine acum. Chiar şi aşa, nu e târziu să te apuci, fie pentru a te convinge de ce acesta este considerat cel mai bun joc de strategie din toate timpurile, fie ca să înveți despre ce o să fie vorba în StarCraft II, unul dintre cele mai aşteptate sequel-uri ale momentului. Am să explic la ce mă refer, dar nu acum.

Apropo, în sfera comunităților de jocuri multiplayer, comunitatea jucătorilor de StarCraft este cunoscută ca fiind cea mai puternică şi cea mai dedicată – exemplu: StarCraft a fost prezent în fiecare an la World Cyber Games, cel mai important eveniment mondial dedicat jocurilor, datorită numărului impresionant de voturi înregistrat la sondajul oficial al WCG.

Dacă eşti atent la ştirile din domeniul jocurilor, ştii deja cum va fi StarCraft II şi ştii de asemenea că nu există o dată a lansării. Motivul este simplu: Blizzard Entertainment, compania care îl creează (şi care a dat drumul pe piață la bijuterii de jocuri precum Diablo, WarCraft sau World of WarCraft – cel din urmă fiind cel mai puternic drog cunoscut omului cu calculator legat la internet) nu lucrează cu noțiunea de „termen limită" – când o să fie gata, o să ne anunțe ei. Treaba asta are părți bune şi rele pentru noi, fanii: e de bine, pentru că nu vor să scoată pe rafturile magazinelor de specialitate un joc făcut în grabă, şi e de rău pentru că o să mai dureze, iar nerăbdarea ne macină prea rău.

StarCraft II a fost anunțat la o conferință de presă tocmai în Coreea de Sud, în loc să facă acest lucru în Statele Unite, țara de origine a Blizzard. Chiar şi aşa, motivul este cât se poate de bun: StarCraft este sport național în Coreea de Sud, cu televiziuni specializate care transmit live meciuri între jucători profesionişti, care au status de VIP acolo şi fac cantități de bani cum nici cu gândul nu gândeşti. Aproape jumătate din numărul total de copii vândute până astăzi se găseşte în această țară, lucru care întăreşte afirmația „Coreea de Sud este patria StarCraft-ului".

Acum probabil că te vei întreba ce legătură au toate astea şi când voi înceta să preaslăvesc StarCraft-ul – răspunsul la a doua întrebare este „niciodată", apropo. Păi hai să trecem la partea următoare atunci.

Expresia „eSport" (cunoscută ca şi „cybersport") s-a născut în Coreea de Sud, odată cu evoluția StarCraft-ului de la stadiul de joc la cel de sport electronic. Această țară este, de fapt, motivul pentru care noi avem industria jocurilor profesionale (de la coreeni a început totul şi de acolo se trage statutul de „eSport" şi în cazul altor jocuri profesionale precum Counter-Strike, FIFA, Call of Duty, WarCraft III sau altele), pentru că a fost prima care a implementat un sistem solid menit să dezvolte şi să mențină un joc pe calculator la nivelul la care este astăzi: vorbim aici de nişte cote care încă sunt prea departe pentru alte țări, chiar dacă există o multitudine de țări cu o economie superioară, deci, cu baza financiară asigurată. Asta nu înseamnă că industria cybersport-urilor nu evoluează – țări precum Suedia (cunoscută pentru importanța pe care o acordă Counter-Strike-ului din acest punct de vedere) sau China (o țară cu un număr impresionant de jucători profesionişti de StarCraft, WarCraft III sau Counter-Strike) deja dau semne să prindă Coreea de Sud din urmă, iar în cele din urmă câştigă gamerul de rând, aparent, deci uraaa!

Situația StarCraft II este însă mai mult decât lasă să

se vadă: atât Blizzard, cât şi Guvernul Coreei de Sud* urmăresc îndeaproape progresul jocului: Blizzard este, în mod logic, interesată să nu dezamăgească masele şi, deci, să facă profit, iar Coreea de Sud are Ministerul Culturii care studiază toată chestiunea asta, pentru că tot ce înseamnă StarCraft profesional acolo este urmărit de guvern şi sprijinit de acest minister, pe lângă multitudinea de sponsori-corporaţii, bineînţeles.
Toată suflarea gameristică se aşteaptă ca StarCraft II să fie iarăşi la un nivel superior la coreeni, dar ei uită un amănunt aparent nesemnificativ: vorbim de un joc nou, nu un expansion – asta înseamnă că nu este chiar logic ca acest lucru să se întâmple. De data asta, toată lumea are şansa să devină mare şi tare, dar este adevărat că ajută să ştii ce înseamnă StarCraft.

Treaba asta mă duce la următorul punct, măi dragă cititorule: echipe mari de multigaming încep să adauge divizii de StarCraft. De ce acum? Simplu: pentru că vor să se pregătească pentru momentul când StarCraft II va fi joc profesional. După cum observi, se cam ignoră din start posibilitatea ca acest joc să eşueze pe partea de multiplayer, se merge pe renumele companiei şi pe cel al predecesorului său, iar asta adaugă la presiunea existentă pe umerii celor de la Blizzard, care trebuie să se ridice la nişte standarde absolut fantastice. N-aş vrea să lucrez pentru Blizzard în momentele astea. De asemenea, gândeşte-te la Ministerul coreean al Culturii în eventualitatea în care StarCraft II va fi un eşec: întreaga fundaţie culturală a acestei ţări e la mijloc. OK, scenariul e cam apocaliptic, dar orice variantă trebuie luată în considerare.


În curând pe ecranele coreenilor, în fiecare seară de la 8


Dă şi tu de pe bulgari pe coreeni, că-i meci

Ideea este că în Coreea de Sud trebuie să se găsească o soluţie cât mai viabilă pentru a se face trecerea de la StarCraft la StarCraft II fără prea multe probleme, iar miza este, pe lângă identitatea culturală, o cifră cu o grămadă de zerouri – vorbim de o industrie de multe milioane de dolari. Problema este că, pe lângă ideea de tranziţie de la un joc la celălalt, există şi ipoteza funcţionării în paralel: decât să se îngrijoreze cu calculul unei date până la care StarCraft să fie totalmente transferat spre fratele său mai mic, s-a propus ca ambele jocuri să fie mediatizate până în momentul în care se va constata moartea clinică a celui bătrân (în termeni de fani) – odată ce lumea nu va mai fi atât de interesată de StarCraft II, va trece mai uşor la noul titlu Blizzard. Situaţia este delicată, cititorule, să ştii: gândeşte-te că jucătorii profesionişti de acolo au investit ani întregi şi nu vor fi capabili să se adapteze, chiar dacă le-ar fi mai uşor decât unor jucători profesionişti de Counter-Strike, spre exemplu. Cu alte cuvinte, dacă StarCraft moare, cariera lor moare. Acesta este, de altfel, unul din motivele pentru care este agreată ideea de mers în paralel a celor două jocuri.

Acum probabil că te vei întreba „dar e şi normal să se meargă în paralel, ca doar n-or fi proşti să taie deodată StarCraft-ul de pe listă". Parţial adevărat. Gândeşte-te că la nivel mondial nu prea mai ai parte de StarCraft . Ai vreo idee de ce s-a întâmplat asta? Nu pentru că nu se mai joacă (în orice moment vei găsi online aproape 200.000 de useri pe cele 4 servere oficiale şi încă vreo 50.000 pe cel mai popular server *ladder*, iCCup), ci pentru că, treptat, a fost exclus de la mari evenimente, deci s-a forţat tăierea lui de pe listă. Exact acelaşi lucru se poate întâmpla şi la coreeni, dacă cele trei mari turnee (OSL, MSL, PL) sunt eliminate, deci nu e „şi normal să se meargă în paralel".

Simt totuşi nevoia să-i menţionez pe cei de la GomTv (www.gomtv.net), care au vrut să aducă scena coreeană mai aproape de restul lumii, angajând cei mai buni comentatori şi oferind conţinut în limba engleză*. Problema este că puţini le urmează exemplul.

În concluzie, trebuie să spun că subiectul este vast şi aş mai avea multe de adăugat. Chiar şi aşa, consider că dacă StarCraft II se va bucura de acelaşi succes pe care predecesorul său l-a avut (şi încă îl mai are), atunci vom asista la o evoluţie incredibilă a conceptului de cybersport, lucru din care vor avea de câştigat toţi fanii jocurilor profesionale, pentru că, astfel, se va da tonul unei creşteri a calităţii acestui curent. Dacă, însă, treaba nu merge bine şi StarCraft II se va dovedi un eşec, îţi propun să te apuci să construieşti un buncăr şi să cumperi provizii, pentru că situaţia va fi urâtă de tot.

■ **vhallee**



WAR OF THE RING
THE BOARD GAME

One Ring to rule them all…

A fost odată un nene pe care-l chema John Ronald Reuel Tolkien şi care publica în anii '50 un basm elaborat pe numele lui *The Lord of the Rings*. Cartea nu a intrat în curentul de circulaţie largă şi aşa se făcea că în anul 2000 nu era multă lume, în afara pasionaţilor de fantastic, care să ştie de această operă care a dat naştere genului *fantasy*.
Anul 2001 îl aducea cu el pe Pătru Jackson, un regizor ambiţios de film care a făcut adaptarea cinematografică a romanului, pe care cu siguranţă aţi văzut-o.
Chiar şi ăia doi care nu au jucat Starcraft.
Da, tot cu voi vorbesc.

Nu era prima ecranizare a romanului, dar cu siguranţă a fost cea mai mediatizată şi mai cunoscută, crescând popularitatea romanului şi aducând-o pe culmi mai înalte decât piscul Caradhras (prima analogie obscură). Tolkien, însă, nu a apucat să se bucure de succesul cărţii şi nici de gloata de vampiri media care s-au aruncat pe acest nou ciolan marketabil ca nişte crabini din Dunland (a doua analogie obscură).
Filmul a adus după sine o mulţime de produse LotR atât de greu de numărat încât nu o să mă obosesc să le număr. Printre jucării, jocuri, soundtrack-uri, inele şi multe-multe altele a apărut un pic mai timid şi un boardgame având ca temă conflictul central al romanului, şi anume Războiul Inelului.

Lord of the Risk

Cutia jocului se prezintă cu cinci zaruri simple cu şase feţe, câte un număr de „action dice" cu diferite acţiuni pe fiecare faţă pentru fiecare din cele două facţiuni: Oamenii Liberi şi Forţele Umbrei; mai avem câte două pachete de „event cards" pentru armate şi caractere de fiecare parte, o grămadă de piese de carton care au rol pur reprezentativ şi asupra cărora nu insist, miniaturi reprezentând membrii Frăţiei Inelului şi pe cei trei mari jucători de partea ălora răi: Gothmog - The Mouth of Sauron, The Witch-King of Angmar – căpitanul Nazgulilor şi Saruman cel Alb. Mai avem două pungi considerabile care conţin, pentru fiecare facţiune şi mai individual pentru fiecare naţiune membră, unităţi împărţite în Regular, Elite şi Leader. În final, ca să-mi înţelegeţi referirea la *Risk*, cutia mai are o hartă a Pământului de Mijloc, împărţită în naţiuni şi regiuni pe care se desfăşoară toată acţiunea jocului.

Cea mai grea parte a jocului este pregătirea lui (nu glumesc). În primul rând, se amestecă pachetele de cărţi menţionate mai sus şi se pun în locurile lor pe hartă. Se scot figurinele personajelor, piesele de carton care reprezintă membrii Frăţiei (cu faţa în jos) şi un „Hunt Pool" de cartonaşe pentru dragul de Sauron (revin mai târziu). Apoi partea cea mai frumoasă: amplasarea trupelor pe hartă care se face într-un mod predefinit şi bătut în cuie. E o plăcere să cauţi prin grămăjoara de piese uniform albastre încă un arcaş elf care arată aproape la fel ca un arcaş din Nord ca să-l pui într-o regiune de lângă Lothlorien, regiune pe care o să o cauţi de nebun în cazul în care eşti om normal şi nu cunoşti enciclopedic universul creat de Tolkien ca subsemnatul. Citez: „Unde naiba ai fost ieri când am jucat prima oară şi nu găseam Angmar???".

După ce se fac toate astea şi jucătorul cu Oamenii Liberi înjură printre dinţi când vede ce răsfirate şi puţine îi sunt trupele şi ce avantaj numeric şi tactic are Umbra, jocul poate începe.

I see you!

După ce fiecare jucător trage câte o carte din fiecare pachet, jucătorul cu Umbra hotărăşte câte zaruri din cele 7 disponibile alocă vânării Inelului. Oamenii Liberi încep cu doar 5 zaruri. Un scurt *Alea*



În vitrină, la adăpost de degetele unsuroase…


Lucrurile nu arată foarte bine în Gondor


Jocul cu tot cu expansion

jacta est mai târziu, fiecare jucător ştie exact ce acţiuni are voie să facă în tura curentă. Fiecare zar are şase simboluri: „muster" cu care se pot recruta armate sau face acţiuni ce ţin de starea unei naţiuni (pace/război), „army" cu care se pot muta armate sau ataca, un simbol combinat muster/army lăsat la alegerea jucătorului, „character" cu care se pot muta, în funcţie de facţiune, personajele din Frăţie sau Nazgulii, „event" cu care se pot trage cărţi sau juca cele din mână şi în final, unul specific fiecărei tabere: „Eye of Sauron" pentru Umbră care se duce automat între zarurile pentru vânătoare şi „Will of the West" care poate fi folosit de către Oamenii Liberi ca orice alt zar. Oamenii Liberi au tot timpul prima tură şi aleg unul din zaruri pentru a executa o acţiune. Apoi e rândul Umbrei şi aşa mai departe. Atâta timp cât una din tabere are mai puţine zaruri ca adversarul, poate alege să spună „pas". Când toate acţiunile au fost executate, se trece la următoarea tură.

Zarurile de „muster" se pot folosi ori pentru a muta o naţiune implicată cu un pas către război, sau, dacă respectiva naţiune este activă, a recruta trupe într-una din regiunile stăpânite. Oamenii Liberi sunt împărţiţi în 5 naţiuni: Gondor, Rohan, Dwarves, Nordul şi Elves. Elfii sunt singurii activi la începutul jocului şi Gondor este cel mai aproape de război. O naţiune devine activă dacă este atacată, îi sunt călcate graniţele sau un personaj din Frăţie o activează intrând într-un oraş. Naţiunile Umbrei sunt Mordor, Isengard şi Harad and Easterlings care încep toate active. Cu acţiunea de „muster" se mai pot juca şi cărţi eveniment care au acest simbol pe ele. De regulă spun că se pot recruta diverse trupe în unele regiuni.

Zarurile „army" sunt folosite pentru a muta două armate pe hartă sau pentru a ataca o regiune ocupată de inamic cu una singură. Voi explica sistemul de luptă mai târziu. La fel, se pot folosi pentru a juca unele cărţi-eveniment ce ţin de mutatul armatelor şi atacuri.

Zarul „character" se foloseşte diferit la cele două facţiuni. Umbra le poate folosi pentru a muta unul din cele două caractere care pot lupta (Gothmog, the Mouth of Sauron şi The Witch King of Angmar, căpitanul Nazgulilor), Saruman fiind mai mult sau mai puţin blocat în turnul lui din Isengard, sau pentru a muta orice număr de Nazguli care acţionează ca lideri ai armatelor Umbrei. Oamenii Liberi pot folosi zarurile pentru a separa un membru al Frăţiei şi a-l folosi drept lider sau pentru a muta Frăţia către Mordor. În acest moment, jucătorul inamic aruncă un număr de zaruri egal cu zarurile alocate pentru vânătoare şi orice 6 reprezintă un succes. În acest moment, va trage un cartonaş din Hunt Pool şi îl va întoarce cu faţa în sus. Acesta poate reprezenta un număr care arată cantitatea de „corruption damage" pe care o primeşte Frodo, un simbol care spune că Frăţia este descoperită sau un simbol de stop care spune că aceasta nici nu se mişcă mai aproape de Mordor. Jucătorul Oamenilor Liberi poate alege să ia corruption sau să sacrifice un membru din Frăţie. Prea mult corruption damage înseamnă că Umbra a câştigat, în timp ce, evident, dacă Frăţia ajunge în Mordor, Oamenii Liberi câştigă.

Let this be the moment we draw swords together!

Luptele se desfăşoară foarte simplu: în momentul în care o armată invadează un teritoriu ocupat de inamic, dacă acesta nu se retrage, poate arunca un număr de zaruri egal cu numărul de trupe (niciodată mai mult de 5, însă) şi orice rezultat peste 5 înseamnă un mort în tabăra adversă. Apoi oponentul dă înapoi la fel sau se poate retrage. Procesul se repetă până teritoriul e ocupat de o singură armată. Treburile se complică în momentul în care cel atacat se retrage într-o fortăreaţă cum sunt Helm's Deep, Minas Tirith sau Moria în asediu şi poate fi lovit doar de un 6 pe zar, dar dă înapoi tot la 5 şi 6. În plus, orice jucător poate juca o dată pe rundă cărţi care îi pot oferi avantaje şi şanse mai mari să câştige.

Trupele se împart în trei: normale, elite (care în momentul în care mor pot fi înlocuite cu trupe normale, deci echivalentul la „a avea două vieţi") şi lideri care nu participă efectiv la luptă, ci oferă un număr de încercări în plus de a nimeri cu un zar. Victoria se poate obţine ori pe calea Frăţiei după cum am spus mai sus, ori pe cale militară în momentul în care Umbra pierde două fortăreţe sau Oamenii Liberi în jur de 4 fortăreţe, oraşe sau aşezări, fiecare cu un număr de puncte de victorie. Ideea finală e că jocul e foarte complex şi complicat, cu foarte multe laturi şi reguli, greu de învăţat şi stăpânit, dar foarte distractiv odată ce s-a trecut peste toate astea. Fanilor Tolkien (cum sunt şi eu, dar rog să se consemneze că am făcut doar două analogii obscure în tot articolul) garantat o să le placă şi probabil o să le mănânce multe după-mese. Mie, spre exemplu aşa mi s-a întâmplat...

■ **Paul Policarp**

Producător: Nexus Editrice
Distribuitor: Fantasy Flight Games
On-line: www.fantasyflightgames.com/lotrwar.html


Şi desigur, unii îşi şi pictează miniaturile


Jocul comparat la scară cu copilul cuiva

PC X360 PS3

The Godfather II

GEN: Action | PRODUCĂTOR: EA | DISTRIBUITOR: EA | LANSARE: februarie 2009 | ON-LINE: www.ea.com/godfather2

Cu valu' s-au dus...

Citeam acum câţiva ani o povestioară scrisă de Asimov, în care câteva fiinţe superioare ne observau de undeva de sus, loc de unde discutau pe îndelete despre condiţia umană, despre ce experimente trebuie sau nu întreprinse asupra omenirii şi dezbăteau cu foc caracteristica noastră unică, aşa cum o descria autorul, „efectul de turmă".

Vorbeau despre subliminal, despre isteria în masă, chiar şi despre un simplu căscat care pare că se propagă într-o sală plină de oameni şi probabil ar fi continuat cu moda sau fanii obsedaţi dacă autorul ar fi făcut cât de cât legătură cu lumea noastră.

Nu e greu să realizezi că suntem înconjuraţi şi chiar conduşi de astfel de religii sau fasoane. Se poartă iPhone, Q7 alb, espadrilele, suntem emo, plecăm cu toţii pe roşu de la stop pentru că aşa l-am văzut pe ăla din faţă, transformăm toate filmele mari în jocuri de doi cenţi, scuipăm pe jos, înjurăm, suntem cool, apoi invers ca un reflux transformăm toate jocurile bune în filme de doi bani, ne tunăm Daciile, urâm EA şi nu uităm să ne împrumutăm şi să cumpărăm mai mult.

La fel ca mulţi dintre review-eri, jucătorii şi „cunoscătorii" din trend au apreciat fără drept de apel The Godfather: The Game ca fiind un joc prost. Ba că e copie după GTA, ba că nu are adâncimea poveştii sau atmosfera din Mafia, ba că e schilodit de controlul gândit pentru gamepad şi mai e făcut şi de EA. Groaznic.

... deşi n-au vrut

Alţii însă, au lăsat toate aceste prejudecăţi deoparte şi, uitând de lume, s-au distrat. Jocul reitera acţiunile din film, iar EA s-a zbătut să o facă bine. Cu 20 de milioane de dolari aruncaţi în producţie, cu vocile majorităţii actorilor care ne încântau pe ecran acum 30 şi de ani, chiar şi cu poveşti din culise care completau filmul.

Au riscat pierderea a sute de milioane de dolari (din cauza scăderii preţului acţiunilor) prin mutarea datei de lansare din decembrie 2005 în martie 2006 numai să iasă bine dar... valul nu i-a vrut.

Nu s-au lăsat şi au îmbunătăţit formula, parcă pentru a-şi dovedi că sunt încă buni şi, ca niciodată, versiunea de Wii a jocului a devenit cea mai bună variantă de pe piaţă. Adiţiile aduse un an mai târziu erau interesante şi importante, unele preluate din versiunea (şi ea îmbunătăţită) de Xbox 360, altele cu totul noi. Misiuni care completau povestea, un AI îmbunătăţit, o nouă familie cu care trebuia să lupţi pentru teritoriu, bineînţeles controlul specific consolei Wii, care în acest caz funcţiona


Where's My Money??


Şi se făcu strategie...



LET'SFIFA09

YOU WILL NEVER PLAY ALONE

DIN 3 OCTOMBRIE

FIFA09.EA.COM


Te rog, nu la cap!


Don şi băieţii scutură pereţii

bine, posibilitatea chemării unei echipe de până la patru oameni care să te asiste, lupte pe acoperişuri şi, ca un preview pentru ce urmează, o nouă cale de urmat, cea de „administrator". În care prin şantaj şi mite îţi deschizi oportunităţi cum ar fi controlul poliţiei, care lupta alături de tine şi chiar făcea arestări printre familiile rivale. Impresionant.

... dar s-au întors ca un tsunami

Parcă speriaţi şi treziţi de ura pe care le-o purtam sau poate datorită câştigurilor în scădere, EA începea încă de pe atunci o luptă de autoexorcizare care, în sfârşit, după trei ani, pare că dă roade.

Flotila de jocuri aliniate la final de an de EA este cel puţin impresionantă şi, dacă măcar jumătate vor confirma, multe păcate vor fi iertate.

Cu Spore (inovator şi bun de muls), FIFA 09 (mai bun decât PES chiar înainte ca acesta să apară), Warhammer Online (mai nou decât WoW) şi Crysis Warhead (pentru calculatoarele viitorului), doar din cele ce ne interesează, în plină derulare de forţe şi cu Red Alert 3 (mai colorat), Mirror's Edge (Vertigo-less), Dead Space (pentru că survival-horror-ul este încă în viaţă), NFS Undercover (după blocurile gri) şi Left 4 Dead (plin de magia Valve-lor) pe vine, mare minune dacă până în februarie, când (cred că) îşi vor da cu firma în cap cu Godfather II, nu vor fi devenit deja the new (old) shet.

... şi cu II

Partea a doua a jocului este construită în jurul celui de-al doilea film al seriei Naşul (ce chestie), iar povestea atinge punctul culminant în momentul în care moare Aldo Trapani (sau Michael Corleone, nimic nu e sigur), eroul primului joc şi actualul tău boss, şi, cu ultimele cuvinte, te convinge să devii Don al New York-ului în locul lui. Schimbarea de decor este de bun augur pentru că nu ne vom trezi că jucăm acelaşi joc şi că iar trebuie să urcăm pe scara ierarhică, de data asta într-un decor cu mai multe poligoane, ba ne vom continua într-un fel drumul şi vom încerca să mărim faima şi puterea familiei în concordanţă cu acţiunea filmului.

Nasul II, filmul, se încadrează în acelaşi tipic al maratonului artistic care îţi ia 3 ore şi jumătate sa-l termini şi vreo şase ore să-l povesteşti cum trebuie. Deşi jocul nu ne va plimba şi prin amintirile lui Vito Corleone, producătorii au destulă documentaţie şi bun simţ (au dovedit-o) pentru a face un storyline deosebit şi interesant.


Don... aghh!... I am your father!

EA plusează mult, prin adăugarea unei componente strategice jocului, o hartă de unde ne putem gestiona resursele şi oamenii sau de unde ne putem coordona atacurile şi vedea mişcările familiilor adverse. Strategia se adânceşte şi vom fi nevoiţi să ne angajăm oameni de încredere, pe care îi putem avansa în rang dacă dau rezultate. Când treaba se împute, intrăm în acţiune şi descurcăm personal iţele cu ajutorul echipei de profesionişti alese chiar de noi. Şi chiar şi membrii trupei de comando vor avea statusuri şi skill-uri de care va trebui să ţinem cont.

Bineînţeles că nu puteau lipsi promisiunile obligatorii, de genul:

- mai mare. Pentru că vom avea trei oraşe de explorat, în care trebuie să ne extindem puterea şi afacerile: New York City, Miami şi Havana (Havana arată extraordinar în artwork-uri).
- mai spectaculos şi mai visceral. Pentru că vom avea la dispoziţie muuuuult mai muuuuulte mişcări şi acţiuni posibile.
- mai cu grafică. Pentru că au trecut câţiva ani şi aşa este frumos.

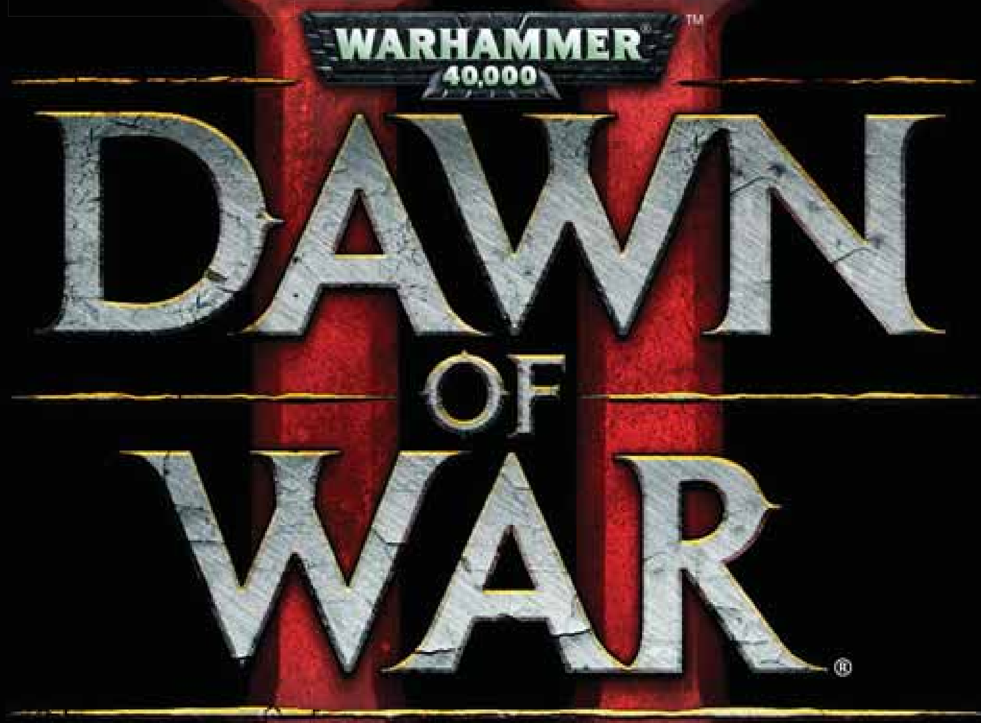
... care trebuie dus la psihiatru

Cu toate astea, am mari îndoieli în ce priveşte succesul jocului. Toate aceste adiţii îmi pare că îndreaptă jocul într-o direcţie greşită şi s-ar putea să ajungă să păcătuiască la fel ca şi Spore pentru că oferă câte un pic din fiecare, dar nimic şlefuit.

Animaţiile sunt execrabile şi parcă şi în Sims 2 personajele se mişcau mai decent. Maşinile se comportă ca nişte cutii cu roţi, mimica este de tot râsul şi până şi exploziile sunt penibile. N-are rost să o dăm rotită, jocul arăta mai bine decât primul, dar în niciun caz nu arată a joc de 2009 din ce putem vedea în filmuleţele lor de prezentare, iar pentru mulţi numai acest lucru e suficient pentru a-i îndepărta, iar faptul că este poziţionat, ca lansare, chiar între GTA4 (PC) care stă să apară, şi Mafia 2 nu-l ajută cu nimic.

■ ncv






I think I thaw a Tyranid!

GEN: Strategie **PRODUCĂTOR:** Relic **DISTRIBUITOR:** THQ **LANSARE:** primăvara 2009 **ON-LINE:** www.dawnofwar2.com

Reinventarea strategiei în timp real

Seria Warhammer 40 000 îşi are, ca şi seria Neverwinter Nights, misterioasele începuturi tot la masa de joc. Dacă în cazul titlului Dungeons & Dragons amintit acţiunea chiar se reducea iniţial doar la creionul şi coala de hârtie din dotare, un pachet de zaruri şi regulile de joc, debutul lui Warhammer 40k a fost ceva mai fericit: el a fost lansat de Games Workshop în anul 1987, dispunând din start de figurine atractive care să facă universul futurist înfăţişat suficient de credibil. Succesul de care s-a bucurat seria Warhammer a făcut din transpunerea lui în universul digital doar o chestiune de timp. Iar în 2004, când Relic a lansat Warhammer 40 000: Dawn of War pe piaţă, jocul s-a remarcat nu doar ca o frescă savuroasă a universului inventat cu peste 20 de ani în urmă, ci şi ca o boare de aer proaspăt în genul RTS. Contextul în care Relic a hotărât o nouă abordare a strategiei în timp real este uşor de înţeles, în măsura în care titlurile consacrate de Blizzard (vă voi şopti Starcraft şi seria Warcraft) transformau iniţiativa oricărui alt joc de a se afirma în o simplă plagiere a ideilor originare în firma producătorilor viscoloşi. Dawn of War a scăpat de posibilele acuzaţii printr-o experienţă de joc care punea accentul pe controlul echipei şi micro-management, şi nu pe construirea unei baze şi colectarea de resurse, pentru prima oară în istoria strategiilor. Cu toate titlurile ulterioare, Relic a încercat să aprofundeze ideea, dar s-a întâmplat ca un titlu dinafara seriei Warhammer să dovedească adevărata valoare a acestui mecanism de joc. Desigur că este vorba despre Company of Heroes, jocul în care soarta celui de-al Doilea Război Mondial zăcea pentru prima oară în mâinile unor soldaţi inteligenţi care ştiau să se folosească de decor şi să evite obstacolele şi în care un singur tanc putea să schimbe avantajele pe câmpul de luptă.

Nu mai suntem „masoni"

Obişnuită cu flerul comercial al Studiourilor de la EA, sunt tentată să cred că poveştile se repetă şi la case mai mici. Cu alte cuvinte, să cred că Warhammer 4k: Dawn of War II va fi doar un CoH cu feţe de Orki şi aer neo-gotic. Relic pare însă să fie departe de intenţia de a produce o clonă a titlului despre Marea Conflagraţie. Primul lucru pe care producătorii vor să îl desăvârşească în următorul Warhammer este dinamismul din titlurile RTS. Şi metoda originală prin care ei vor realiza acest lucru este eliminarea, pur şi simplu, a etapei de construire a bazei. Practic jucătorul se va alege de la începutul misiunii cu o echipă de unităţi pe hartă, gata de luptă şi băi sângeroase. Şi pusă exclusiv pe explorare. Ne-am putea întreba atunci, rămâne Warhammer un titlu RTS sau se transformă într-un fel de tactical-action shooter? Tot producătorii ne asigură că strategia există. Doar că de data aceasta ea se mută la alt nivel. Nu vorbesc aici doar de controlul efectiv al unităţilor pe câmpul de luptă, ci şi de ideea unităţilor persistente. Jucătorul va fi nevoit practic să ţină cu dinţii de fiecare unitate, fiindcă ea va înainta în nivel, dobândind abilităţi tot mai impresionante şi va fi prezentă în toate misiunile din joc. De fapt, jocul merge atât de departe până la a acorda nume proprii unităţilor (fapt care ne era totuşi cunoscut din Company of Heroes). În plus echipa va avea un inventar din care va putea să îşi configureze arsenalul înainte de fiecare misiune. Obiectele din inventar vor fi, ca şi în World of Warcraft, de diferite valori, variind între obişnuite şi legendar. Ele vor apărea în urma exterminării unităţilor inamice şi vor permite de la vindecarea echipei la generarea câmpurilor gravitaţionale sau chemarea unui atac aerian prin satelit. Iar alegerea făcută


Ceva mai multă tinichea şi dădeam în manele

va influenţa considerabil dificultatea misiunii.

Un alt aspect care dă profunzime laturii strategice a jocului este structura campaniilor. Relic doreşte să elimine liniaritatea acestui mod de joc prin introducerea firelor alternative de misiuni. Jucătorul are de ales de la început din câteva misiuni pe care să le întreprindă. Fiecare alegere va influenţa într-un fel nu doar următoa-


R2-D2 pe steroizi





Sar scântei



Homo Elfus

rele misiuni, ci şi parametrii soldaţilor (precum morala) sau anumite bonusuri. Astfel, rejucabilitatea titlului arată, cel puţin din promisiuni, extrem de sporită. Deşi zvonurile spun că misiunile propriu-zise nu vor da dovadă de aceeaşi lipsă de liniaritate.

Între trei, sar Tyranide şi scântei

Relic nu a vrut încă să dea prea multe detalii despre câte campanii pune jocul la dispoziţie. Singura pe care s-a insistat a fost facţiunea oamenilor (sau a Imperiumului), al cărei unic scop va fi apărarea a trei planete în timpul unor invazii. Echipajul uman poate să difere în atribuţii în funcţie de Sergentul care îl conduce. Astfel, echipajul de tip Scout se bazează pe silenţiozitate şi atragerea inamicului în curse, cel de tip Devastator se specializează în măcelul în masă, iar cel de Assault dispune de jet-packuri care permit zborul şi atacarea inamicului din spate. Celelalte două facţiuni prezente în titlurile anterioare (Ork şi Eledar), nimic altceva decât întruchipări futuriste decăzute ale Orcilor şi Elfilor din fantasy-ul pur, au fost confirmate şi în Warhammer II. Cireaşa de pe tort se dovedeşte însă noua facţiune a Tyranidelor, o specie insectoidă parazită primitivă care distruge viaţa pe orice planetă prin infestare, devorare şi colonizare. Dacă vă imaginaţi creatura din Alien, cu altă coloritură, nu veţi fi departe de adevăr. Importante sunt tacticile de joc pe care le oferă această specie nou introdusă. Un atribut unic al ei este inteligenţa colectivă. Cu alte cuvinte, ceea ce una din Tyranide observă, va fi transmis şi celorlalte Tyranide din „stup" şi distrugerea populaţiei locale de Tyranide presupune distrugerea creaturii-nod. Fie că facţiunea va fi jucabilă sau veţi avea doar şansa să o caftiţi, prezenţa ei îi oferă o multitudine de provocări jucătorului.

Alt capitol la care Relic refuză să dea detalii este partea de multiplayer. Până acum a fost confirmat doar un mod multiplayer cooperativ de parcurgere a campaniilor, dar introducerea mecanismului de echipe persistente şi de loot nu poate decât să indice şi spre un mod multiplayer propriu-zis, sperăm.

Tehnologie din al Doilea Război Mondial

Din punct de vedere tehnologic, Warhammer II va dispune de engine-ul Essence folosit în Company of Heroes, dar îmbunătăţit semnificativ. Engine-ul fizic Havok, pus şi el la dispoziţia jocului, va permite de data aceasta nu doar distrugerea decorului, ci, ni s-a promis, chiar şi a solului. De exemplu, dacă veţi folosi abilitatea de Assault a echipajului uman, locul în care vor ateriza aceştia va rămâne cu o ridicătură de pământ în care unităţile să se poată poziţiona tactic. Folosirea engine-urilor consacrate în CoH înseamnă pe de altă parte şi includerea surprinzătoarei inteligenţe artificiale şi a sistemului de cover în Warhammer II.

Iar îmbunătăţirile aduse engine-ului fizic vor contura întreaga hartă într-un loc nesigur pentru adăpostire, transformând experienţa de joc într-o cursă distractivă de căutare a locurilor care oferă cea mai bună protecţie. Screenshot-urile şi demonstraţiile de gameplay oferite de producători nu înfăţişează doar o grafică impecabilă, ci şi una care se poate folosi eficient de perspectivă pentru a reda în acelaşi timp pe hartă unităţi insignifiante, cât şi monstruozităţi de dimensiunea unor clădiri (şi mă refer aici mai ales la Tyranidele-regină).

Din cele văzute şi din succesul de care au dat dovadă atât seria Warhammer, cât şi experimentul Company of Heores, îmbinarea între cele două, combinată şi cu un gameplay inovator pentru genul RPG, nu poate să se dovedească pentru Relic decât o reţetă de succes. Singurul fapt care încă îmi mai aţâţă curiozitatea este ce va însemna sistemul de loot pentru un mutliplayer online, dar şi pentru campania jucată local.

Este foarte probabil ca itemurile legendare să reducă din dificultatea jocului, dar este la fel de probabil ca producătorii să reuşească să balanseze experienţa.

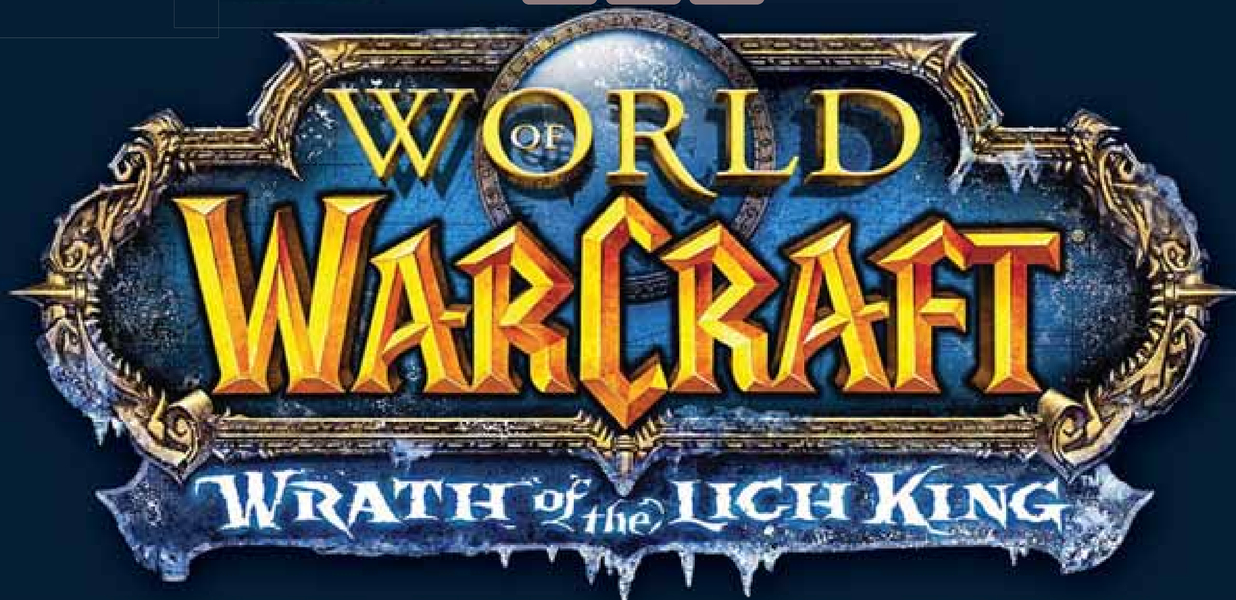
O altă variabilă în ecuaţie o va reprezenta realizarea artistică. Dar concluziile nu pot fi trase până ce jocul nu va fi lansat pe piaţă, deci singura reacţie firească ce ne rămâne în astfel de condiţii este să aşteptăm cuminţi în faţa monitoarelor noastre.

■ **Absynthe**





Cleave hit



Partea a II-a

Deşi mai e un pic până în data de 13 noiembrie, când va apărea pe piaţă cel mai nou expansion de World of Warcraft, tot nu mă pot abţine să nu vă mai dau câteva detalii legate de schimbările ce se vor aduce claselor. Din nefericire pentru unii şi din fericire pentru alţii, schimbările sunt majore şi mare parte din strategiile care până acum funcţionau de minune trebuie regândite complet sau chiar lăsate baltă. Un exemplu concret este structura unei echipe de arenă care tinde să ajungă în vârful clasamentelor. Ca să vă daţi seama de amplitudinea crizei la care s-a ajuns după ce norocoşii au prins un cont de beta, unul dintre prietenii mei buni cu care joc WoW şi pentru care maniac este un cuvânt prea uşor a fost nevoit să renunţe la warrior-ul său în favoarea altei clase. Pentru a vă face o idee cât de cât despre „tragedia" sa, trebuie să ştiţi că juca acel warrior de la începutul începutului, avea cel mai bun echipament posibil şi un număr de kill-uri în PvP de aproape o sută de mii. A renunţat la el deoarece, din nefericire, warrior-ul a ajuns din vârful lanţului trofic direct la baza acestuia. Atuurile sale de până acum, specifice clasei sale, au fost împrăştiate în stânga şi în dreapta, iar el şi-a pierdut rolul de damage dealer şi de control asupra a ceea ce se întâmpla în jurul său. Cel mai bun exemplu este Mortal Strike-ul său, care îşi pierde însemnătatea sa de până acum, deoarece caracteristica sa a fost acordată şi rogue-ului ce o aplică implicit printr-un poison de pe armă, sau de lovitura unui hunter ce o aruncă din partea cealaltă a lumii.

Mai jos vă voi înşira cu liniuţe câteva dintre motivele pentru care unul dintre cei mai buni warrior-i de PvP pe care îi cunosc a renunţat la personajul său mult iubit în favoarea altei clase:

-modul în care un warrior trebuie să stea în battlestance dacă este specializat 100% pe arms

-talentele slabe din skill tree-ul de fury, în special Titan's Grip (talentul cap de listă ce îi permite să dual wield două arme de două mâini deodată)

-faptul că una dintre cele mai interesante abilităţi acordate la începutul beta-ului, Heroic Leap, a fost scoasă la un moment dat, privând warrior-ul de o unealtă extrem de folositoare şi, în acelaşi timp, spectaculoasă

-faptul că trebuie să iei talente din skill tree-ul de protection pentru PvP, ce implicit te forţează să iei o sumedenie de talente complet inutile

-o mobilitate extrem de slabă comparativ cu restul claselor

-idee de final: nemulţumit de modul arhaic în care este gândită clasa, în timp ce restul evoluează

Exemplele legate de nerf-ul warrior-ului pot continua, dar mă opresc aici deoarece vreau să acopăr cât mai multe dintre schimbările pe care Wrath of The Lich King le aduce fiecărei clase din joc.

Paladinul şi restul lumii

Cea mai cruntă modificare adusă unei clase a fost cea aplicată paladinului. Pentru a nu vorbi doar cu cei care au habar despre WoW şi despre ceea e înseamnă un paladin, voi face o foarte scurtă descriere a ceea ce este paladinul acum, înainte de WoTLK, şi una mai pe larg a ceea ce va fi. La nivelul maxim, jocul nu mai este deloc ceea ce a fost în timp ce creşteai în nivel, adică momentele în care interacţiunea cu jucătorii din jur era


O bufniță și prietenii săi

mașină de ucis. Un Blizzard atacat din toate părțile de o comunitate supărată pe rolul paladinului retri a mărit atât de mult calitățile unui paladin dps încât toate celelalte clase rămân cu muuult în urma sa. O

minimă. Paladinul la nivelul 70 (maxim actual) are posibilitatea de a urma trei căi. Calea unuia care dorește să dea în gură și doar atât, calea celui care ține în viață restul lumii sau calea celui care tank-ează mobii din instanțe. Rolul de tank și cel de healer erau foarte bine puse la punct și erau singurele metode prin care puteai fi acceptat într-o ghildă de Doamne ajută pentru a face raid-uri. Rolul de healer era singurul mod viabil de a intra într-un conflict PvP (player versus player). Vedeți că nu m-am atins deloc de rolul său de dpser clasic. De ce? Pentru că era egal cu zero. Un paladin la nivel maxim ce alegea să continue pe această cale era un paladin fără viitor, căruia îi era refuzată participarea la raid-uri, deoarece erau alte clase mult mai bune și căruia îi era refuzată participarea în conflictele PvP serioase, deoarece, din nou, erau alte clase mult mai bune. Cam atât despre ceea ce este acum un paladin.

Pe viitor, adică din 13 noiembrie, un paladin pe retribution (adică pe dps pur), devine cea mai criminală mișcare frumoasă din partea Blizzard, ce a acordat atenție unei clase complet ignorate până atunci, dar care a fost dusă la extrem. Pentru a putea fi viabil ca damage dealer într-un raid, paladinul a primit câteva noi lovituri care îl vor face în mod clar unul dintre cei din top damage list-ul unui raid. Până aici totul este bine și frumos, era și normal să i se dea și unui paladin retri ceva interesant, care să îl aducă în listă sus lângă magi și rogues. Din nefericire, acest plus de damage primit de paladin, asociat cu high survivability-ul său, îl face o mașină infernală de ucis în pvp. Din nefericire, paladinul în momentul de față nu are adversar în PvP într-o luptă de la egal la egal. De fapt este atât de puternic, încât jucat de cineva care într-adevăr știe clasa respectivă, un paladin de nivel 70 pus față în față cu un personaj de nivel 80 îmbrăcat în setul de PvP de nivel 80 se descurcă mai mult decât onorabil. Adică îl omoară. Și asta în condițiile în care la nivel 70 un paladin are în jur de zece mii viață și un damage moderat, pe când cel de nivel 80 are peste douăzeci de mii viață și un damage infernal de mare. Acest lucru nu este deloc normal, iar Blizard-ul ar face bine să mai micșoreze un pic acest decalaj între paladini și restul claselor. De când cu aceste schimbări aduse paladinilor, forumurile speciale dedicate noului expansion vuiesc de indignarea jucătorilor, iar drept urmare Blizzard a mai redus un pic din capacitățile de luptă ale paladinului pe retribution. Pentru a vă face idee despre ce vorbesc, trebuie să știți că ceea ce am scris mai sus se referă la capacitățile unui paladin după ce damage-ul său a fost redus drastic. Imaginați-vă cum era un paladin inițial. Nu îi stătea NIMIC! în cale.

Colac peste pupăză, chiar în momentul în care acest articol este scris, citesc detaliile despre un viitor patch ce urmează să fie aplicat variantei beta a jocului, prin care nu numai că paladinul nu este adus la egalitate cu restul lumii, dar chiar mai primește chestii în plus, care vor face prăpastia și mai largă.

Așa că dacă aveți chef să lichidați tot ce vă stă în cale fără niciun fel de bătaie de cap, dar și fără să vă pese de o echitate normală între tine și restul, alegerea de vârf pentru WoTLK este clar un paladin pe retribution. Dar pentru cei care vor să vadă o bătaie în care elementul ce contează pentru a câștiga este skill-ul și nu avantajele implicite ale unei clase, paladinul nu este alegerea corectă și îi va deveni un adevărat nemesis.

Cam atât pentru această bucățică a unui pseudo jurnal WoTLK, care nu cred că va fi continuat. Următorul articol legat de cel mai recent expansion al unuia dintre cel mai bine vândute și mai jucate jocuri ale momentului va fi despre versiunea live a sa, disponibilă tuturor.

■ **Koniec**




A fost și nu mai este. RIP Tyra


În inima muntelui

King's Bounty: The Legend

Legenda legendelor

Mama Rusie lovește din nou. La rădăcină, că așa-i place ei. La rădăcina cui, vă întrebați? E foarte simplu, la rădăcina seriei Heroes of Might and Magic (serie care a migrat la rândul ei spre Răsărit). Când am auzit că o mână de ruși plecați de la Elemental Games (indivizii care ne-au dat Space Rangers, o altă mare iubire de-a mea) lucrează la un remake al bătrânului King's Bounty, am fost în al nouălea cer. Doamne, dă-le sănătate și pricepere, și nu-i lăsa să-mi nenorocească frumusețe de amintire, că n-am chef să-mi petrec tinerețile la pușcărie pentru un multiplu asasinat! Și Dumnezeu m-a ascultat, că-i plac grașii evlavioși și preferă să mă știe în fața PC-ului decât pe stradă ademenind bătrâni naivi în noua mea sectă.
Și a spus rusul: să fie King's Bounty. Și a fost King's Bounty: The Legend. Și cioLAN a văzut că Bounty-ul este puternic în el, și l-a luat acasă, și l-a instalat pe PC și s-au cunoscut. Uneori s-au cunoscut și de patru ori pe zi. Acum a sosit momentul să-l cunoașteți și voi.

„Eu sunt Barbu Legendarul"

Dacă ați deschis ochii mai târziu, King's Bounty: The Legend este tributul adus de Katauri Interactive strămoșului seriei Heroes of Might and Magic. Ceea ce înseamnă că, la suprafață, stimabilul King's Bounty: The Legend este un Heroes of Might and Magic cu mai puțini eroi (a se citi „unul"), cu mai mult RPG, și cu zero fortărețe administrate de jucător. Nu intru foarte adânc în detalii, deoarece aveți la dispoziție un hands-on recent (august 2008) unde am explicat în detaliu diverse lucruri, n-am spațiu, nu-mi place să mă repet și oricum nu s-a schimbat aproape nimic de atunci. Ce e important e că joculețul nostru nu e în niciun caz o copie palidă și simplificată de Heroes of Might and Magic cum ai crede după ce vezi un screenshot sau două. Ba dimpotrivă, m-aș fi bucurat dacă HoMM 5 ar fi avut măcar jumătate din capacitatea de seducție a lui King's Bounty, și aș fi deosebit de recunoscător divinității dacă, printr-o minune, Katauri Interactive ar fi contactați de Ubisoft în legătură cu următorul Heroes. Credeți-mă, Nival are ce învăța din King's Bounty. Dar să revenim. În principiu, eroul cutreieră o hartă imensă în timp real, unde rezolvă felurite și numeroase quest-uri, recrutează armate (cât îi dă voie leadership-ul, nu vă gândiți la hoarde nesfârșite) și, după bunul obicei al basmelor, salvează domnițe în primejdie. Luptele se poartă în stil HoMM, cu mențiunea că îmi plac mai mult. Îmi plac hexagoanele, îmi plac Spirits of Rage (o adiție genială), îmi place că poți deplasa unitățile înainte să ataci, îmi place diversitatea și îmi place complexitatea lor. Nu-mi place, în schimb, că unitățile ranged nu se lasă „deranjate" de obstacole și-ți limitează serios avântul tehnico-tactic.

Există, bineînțeles, și un storyline nu prea îmbârligat, dar per total jocul e delicios de „sandboxy" și nu-i trebuie mult până să te facă dependent. Întotdeauna vei crede că mai ai timp pentru încă o luptă, că nu-ți cade cerul în cap dacă mai rezolvi un quest și ajungi la muncă puțin mai târziu.


Momentul meu de glorie

„Puștoaico, ai range de viperă"

Nu totul este roz, însă. Principala mea nemulțumire este rejucabilitatea scăzută. Odată ce ai terminat jocul, îți cam piere cheful să o iei de la capăt.
Să zicem că vă ține cureaua să-l terminați pe Hard cu toate cele trei personaje, însă se simte lipsa multiplayer-ului sau a măcar a unui toolset. Ni s-a explicat că jocul este construit în asemenea fel încât nu oferă modder-ilor prea multe șanse. Și nu se prea poate juca în multiplayer.



Puţini ştiu că înainte de Heroes of Might and Magic a existat King's Bounty, combinaţia perfectă (pe atunci) de RPG şi TBS, un joc pe care „bătrânii" gaming-ului îl consideră pe bună dreptate părintele seriei care ne-a mâncat tinereţile. Ei bine, în timp ce "familia" HoMM a ajuns deja la a cincea generaţie şi se bălăceşte veselă în luminile reflectoarelor, „bunicul" King's Bounty bântuie trist site-urile de abandonware şi speră într-un viitor mai bun. De-a lungul timpului au existat o serie de „tentative" de a revitaliza IP-ul, dar din păcate niciuna dintre ele nu s-au bucurat de faima originalului. King's Bounty 2, opera programatorului ucrainean cu nume de compozitor rus, Serghei Prokofiev, a avut parte de oareşce popularitate, dar numai în Rusia natală (dacă-l găsiţi în engleză, mail me). 3DO, care a ţinut morţiş să aducă seria HoMM şi pe PS2, a ieşit la înaintare cu Heroes of Might and Magic: Quest for the DragonBone, un „remake" îmbunătăţit (deşi n-a fost „marketizat" astfel, oricine îşi putea da seama care a fost sursa de inspiraţie) al vechiului King's Bounty. A trecut şi el, aproape neobservat. În 2005, acelaşi Prokofiev, aflat la cârma studiourilor Alfa Class, a lansat Malgrimia Heroes: Hidden Magic World, adevăratul succesor al succesorului strămoşului seriei HoMM. Încurcată treabă, mai ales că nici de data asta nu sunt sigur dacă a existat o versiune în engleză. În fine, sărind peste faptul că maestrul Prokofief lucrează la Malgrimia Zwei, al treilea său concert pentru tastatură şi maus, King's Bounty pare că vrea cu tot dinadinsul să rămână în Rusia. Katauri Interactive a lansat King's Bounty: The Legend, ridicând astfel la cinci numărul „şocurilor" aplicate muribundului King's Bounty. Ca fapt divers, KB: The Legend a căpătat dreptul să-şi poarte numele abia în 2007, când 1C, distribuitorul, a reuşit să ia în stăpânire IP-ul King's Bounty. Până să se întâmple minunea, jocul era cunoscut drept Battlelords, un nume care, cel mai probabil, i-ar fi asigurat o viaţă lungă şi plină de praf într-un beci obscur şi rusesc.



Pădurea-i soră cu Crag Hack

O încercare de a prelungi viaţa jocului a fost distribuţia aleatorie a comorilor, artefactelor şi a monştrilor. Din păcate, nu schimbă prea multe. Asta nu înseamnă totuşi că nu-şi poate câştiga traiul. Dacă nu vă grăbiţi şi îl savuraţi aşa cum trebuie nu veţi regreta timpul şi banii „investiţi".

Sigur, nu i-ar fi stricat nici o opţiune de autoresolve battle. La un moment dat, dacă joci pe Easy (nu vă recomand, îl veţi termina repede şi altul ca el nu veţi mai primi pentru o bună bucată de timp) sau pe Normal, ajungi să te simţi un mic Dumnezeu local. Banii curg, leadership-ul ţi se pare gigantic, armata e măreaţă şi multilateral dezvoltată, nevasta-ţi dăruieşte copii şi bonusuri pe bandă rulantă, nelegiuiţii sunt viermi în faţa măreţiei tale. Ce rost are atunci să conduci personal o luptă cu un inamic pe care-l poţi culca la pământ cu un singur strănut? Păi tocmai „Dumnezeu local" este cheia.

King's Bounty are grijă să nu te lase prea mult să umbli cu nasul pe sus. Eşti un tartor local, la nivel global eşti pe nicăieri. Şi asta-mi place la el. Pe o insulă faci legea, pe cealaltă de-abia supravieţuieşti întâlnirii cu o armată modestă după standardele locale. Eşti ţinut mereu în şah. Sunt zone în care eşti tătic, sunt zone în care fugi mâncând pământul. Foarte târziu, aproape de final, capeţi doar o părticică din senzaţia că ai putea răsturna pământul cu un deget. Senzaţie care dispare după un măcel crâncen când rămâi fără trupe şi eşti nevoit să te ascunzi până îţi lingi rănile. În aceste condiţii, nu-ţi prea convine să pierzi unităţi, mai ales că AI-ul e renumit pentru deciziile proaste pe care le ia atunci când trebuie să gândească în locul tău. Cine a lăsat pe mâna AI-ului o bătălie cu gardienii unui obiect „upgradabil" a putut observa tendinţa AI-ului de a ignora complet pericolele evidente. Aşadar, e chiar recomandat să-ţi lupţi singur bătăliile, în speranţa că geniul tău tactic va reuşi să-ţi salveze cel puţin doi sau trei arcaşi de la moarte, arcaşi care-ţi vor folosi mai încolo. În plus, lipsa autoresolve-ului e o metodă (e drept, artificială şi deseori enervantă) de a prelungi durata de viaţă a jocului. Cu toate acestea, sunt dispus să fac un sarificiu minor (aka să-mi pierd câteva minuţele cu câte-o luptă lipsită de importanţă) dacă asta înseamnă câteva ore de joc în plus.

„From Russia, with love"

Deşi poate n-ar trebui, îmi plac ruşii. Îmi par oameni pasionali, îmi place muzica lor, îmi place votca lor, îmi place poezia lor, îmi place Tetrisul, iar în facultate miau plăcut inginerii lor. Şi îmi plac jocurile lor. Pentru că într-un singur joc găseşti Tetris, pasiune, poezie, muzică şi votcă. Şi câteodată ingineri, dar nu prea des. Am jucat jocuri excelente ruseşti şi am jucat jocuri foarte proaste ruseşti. Indiferent de calitate, aproape toate „produsele" ex-sovietice m-au şocat prin puterea lor de expresie şi mai ales prin sinceritatea lor. Pathologic, de exemplu. Traducere de doi lei, plin de bug-uri, grafică prăfuită, gameplay greoi, nu l-aş recomanda prietenilor (poate doar unora, se ştiu ei care) jucători. Dar, pe ochelarii lui Brecht, câtă poezie, câtă putere de expresie! Cineva l-a numit „Oblivion cu cancer". Jocul care a fost în stare să evoce o astfel de imagine trebuie ţinut minte cu orice preţ. Nu v-aţi convins încă? Bine, luaţi de-aici: You Are

Empty, „gunoiul" perfect pentru „proştii" sensibili, cu simţul umorului, pasionaţi de artă şi istorie. S.T.A.L.K.E.R, un alt produs al spaţiului ex-sovietic. O adevărată maşină a timpului pentru un fost copil de ţăran crescut printre ruinele Colectivului. Sau pentru orăşenii îndrăgostiţi de poezia combinatelor siderurgice, care-au copilărit printre scheleţii mamuţilor industriali. Sunteţi sătui de atâta artă şi numai de fiori metafizici n-aveţi chef? Nicio problemă. Nu am amintit jocurile vechi, gen seria Rage of Mages. Tot din Rusia vine şi Space Rangers (şi sequel-ul), o experienţă pe cât de plăcută, pe atât de „old-skool" şi un joc care ne-a adus aminte de ce ne place să ne jucăm. În fond şi la urma urmei, marile plăceri sunt cele simple.

King's Bounty: The Legend se înscrie perfect în stilul rusesc. E de o sinceritate dezarmantă care te izbeşte încă din meniul principal. Culorile, stilul grafic uşor copilăresc, „geeky", mai că nu strigă: ia-mă acasă cu tine! Şi îl iei, că ţi-e dor de vremurile când instalai cu mâna tremurândă un joc nou. Aşa se făceau jocurile pe vremuri, când gaming-ul nu era casual, când noi nu eram decât o bandă de „tocilari" veseli, iar producătorii, „inadaptaţi" asemenea nouă, trebuiau să ne facă pe plac dacă nu vroiau să ne transformăm într-o bandă de tocilari trişti şi violenţi.


Regatul meu pentru un Dicarbocalm!

Queen's Booty


Imediat tre' să apară şi Nemo

King's Bounty: The Legend nu e doar un simplu joc fantasy rusesc. E însăşi definiţia fantasy-ului rusesc. E deosebit de drăgălaş, amuzant, uşor „campy", cât să nu-i strice, trezeşte nostalgii şi te poate face să uiţi de tine cu orele, dacă nu chiar cu zilele. În ciuda „ambalajului" aparent copilăresc, e unul dintre cele mai bune jocuri pe care le-am jucat în ultimul timp şi, cel puţin din punctul meu de vedere, e un candidat serios la Jocul Anului. O să mă bat pentru el! Dacă nostalgia nu e doar o scuză să nu „risipiţi" banii pe jocuri, cumpăraţi-l şi nu veţi regreta. E „ca pe vremuri".

■ **cioLAN**


Satana lucrează!

alternativa



KING'S BOUNTY

Probabil că bătrânul King's Bounty ar fi alternativa perfectă dacă tânărul King's Bounty n-ar fi atât de frumos. Totuşi, pentru nostalgicii incurabili, n-ar strica o mică excursie în trecut. Măcar să vedeţi de la ce s-a pornit şi unde s-a ajuns.

BUNE:
- grafica
- not-so-oldie but goldie
- unicul-şi-adevăratul nepot al lui King's Bounty

RELE:
- lipsa multiplayer
- lipsa editor
- rejucabilitate destul de scăzută

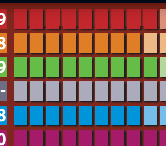
CONCLUZIE:

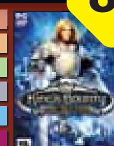


King's Bounty: The Legend nu e doar un simplu joc fantasy rusesc. E însăşi definiţia fantasy-ului rusesc.
E deosebit de drăgălaş, amuzant, uşor „campy", cât să nu-i strice, trezeşte nostalgii şi te poate face să uiţi de tine cu orele, dacă nu chiar cu zilele.
În ciuda „ambalajului" aparent copilăresc, e unul dintre cele mai bune jocuri pe care le-am jucat în ultimul timp şi, cel puţin din punctul meu de vedere, e un candidat serios la Jocul Anului.
O să mă bat pentru el!

8,8

GRAFICĂ	09
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	10





Gen RPG/TBS **Producător** Katauri Interactive **Distribuitor** Nobilis **Ofertant** wwwgameshop.ro, www.gamersgate.com **ON-LINE** www.kings-bounty.com

CERINŢE MINIME:
Procesor: 1,7 GHz Pentium 4 **Memorie:** 512 MB **Accelerare 3D:** 128 MB

Justiția de plastic

Iată că a venit rândul justițiarului nocturn să fie îmbrăcat în plastic și trimis la vânătoare de nelegiuiți într-un Gotham umplut până la refuz cu micile cărămizi de plastic pentru care aș fi ucis fără să stau pe gânduri acum câțiva ani. Am așteptat LEGO Batman cu sufletul la gură, nu atât pentru moaca serioasă a legiuitorului nocturn înrudit cu șobolanul, ci ca să văd dacă (și cum) britanicii de la Traveller Tales vor reuși și de data aceasta să mențină franciza proaspătă și să evite încă o dată furia unor paznici ai moralei mult prea zeloși. Așteptarea mi-a fost răsplătită. LEGO Batman nu-și face înaintașii de rușine.

Robin, I am your cousin

Vă spun sincer că m-am tăvălit pe jos de râs când l-am văzut pe Vader cum încerca el din răsputeri să-i explice prin gesturi tânărului Luke cine e de fapt capul familiei Skywalker. Băiat finuț cum sunt, am schițat un zâmbet binevoitor către LEGO Indy când Chivotul s-a răfuit cu naziștii și l-a topit pe ochelaristul cel hitlerist. Faine scene. Le știu de când de-abia ajungeam la butoanele televizorului vecinei.

Ce legătură au flashback-urile mele cu Batman? Ei bine, aflați de la mine că nici de data aceasta Batman nu e ca'n filme, lucru care s-ar putea să-i supere pe unii (și aici mă refer strict la jucătorii adulți, copiilor nu cred că le va mai păsa de nimic când îl vor vedea pe Robin împiedicându-se la fiecare pas ca un Charlie Chaplin cu capă și ochelari). În loc să reconstituie scenă cu scenă cele Ţ filme cu Batman sau măcar pe cele ale lui Burton și Nolan, scenariștii de la TT ne îmbie cu un storyline care nu plătește tribut Hollywood-ului. Cunoștințele lui Batman evadează din Arkham Asylum, se pun pe blestemății, Batman încalecă pe Batmobil și pornește să-i strângă preț de trei episoade. Clasic. E bine când povestea e proaspătă și nu știi la ce să te-aștepți, dar o mare parte din farmecul titlurilor LEGO de până acum o reprezentau acele reconstituiri amuzante ale scenelor care ne-au rămas întipărite în minte încă din copilărie. Totuși, ca să nu vă dezamăgesc prea tare, eu nu cotizez la fanclubul Batman de prea multă vreme și am încercat fără succes să-l urmăresc pe Adam West în acțiune, deci este foarte posibil să-mi fi scăpat câteva detalii care i-ar fi provocat unui fan o criză de râs isteric. Spre exemplu, unii împătimiți ai comics-urilor susțin că au observat o serie de aluzii subtile la anumite evenimente cheie din zbuciumata istorie a zbuciumatului Cavaler Întunecat.

Eu încă n-am apucat să învăț pe de rost cele aproape șapte sute de numere (nu pun la socoteală crossover-urile și one shot-urile, care sunt câteva sute și ele), dar dacă cel puțin un fan al Batman-ului desenat se declară încântat de LEGO Batman, e de bine.

Umorul specific seriei, în schimb, e prezent la datorie. E puțin mai diluat (din nou, nimic nu bate un „Luke, sunt tac'tu" mimat) decât în titlurile precedente, dar există și în mod sigur va fi pe placul micuților. Tot ce vă spun e că musiu Robin e ciuca bătăii de joc a scenariștilor și e protagonistul unor gaguri care-i vor încânta pe minusculii voștri urmași. Și, cine știe, poate vor cădea în plasă și câțiva dintre adulții care consideră că umorul burlesc al filmelor mute e la fel de proaspăt ca-n primele zile ale Hollywood-ului.

Omul Liliachiu

Revenind la storyline, noutatea majoră e că poate fi „experimentat" și din perspectiva răufăcătorilor. Spuneam mai sus că Batman are la dispoziție trei episoade (a câte cinci misiuni, poate șase) să-i adune pe nelegiuiți de pe străzi. Ei bine, după ce terminăm un episod cu justițiarul noptatic, un întrerupător din peșteră ne transportă instant în Arkham, unde punem mâna pe indivizii care i-au pus ultrasunete în urechi lui





Batman și retrăim episodul alături de ei.

În rest, totul se desfășoară în buna tradiție a seriei LEGO Something. Râdem, explorăm, distrugem și colecționăm.

De fapt, este chiar imperativ să dai cu măciuca în absolut orice obiect care ți se pare că ar conține plastic, deoarece câteva obiecte absolut necesare pentru bunul mers al misiunii nu ți se arată decât după ce reușești să „demontezi" anumite elemente de decor. A, și pentru a strânge cât mai multe „studs", moneda forte a oricărui joc LEGO. Dacă sunteți strângători din fire și reușiți să adunați o sumă respectabilă, la finalul fiecărei misiuni veți fi recompensați cu câte o piesă din Super Hero Kit (sau Super Villain Kit, pentru misiunile cu răufăcătorii). Când le strângeți pe toate, veți putea accesa cele două misiuni bonus din Wayne Mannor, respectiv Arkham Asylum.

La capitolul conținut, LEGO Batman, deși nu atinge nivelul celor două jocuri LEGO Star Wars, este net superior lui LEGO Indy. În buna tradiție LEGO, cei mai îndârjiți



To the Batmobile!



Pînă aici ți-a fost, pinguinule!

Justiţia în acţiune.

exploratori şi cei mai şmecheri ingineri vor fi răsplătiţi cum se cuvine. Salut cu deosebit respect şi reintroducerea misiunilor „automobilistice" şi a vehiculelor colecţionabile, marii absenţi din LEGO Indy.

Diavolul se înţoleşte cu prada

Dacă mai ţineţi minte, în LEGO Star Wars puzzle-urile gravitau în jurul personajelor. Pe scurt, pentru a rezolva problema, trebuia să fii omuleţul potrivit la locul potrivit. Indiana Jones a deviat de la formulă şi a introdus obiectele în ecuaţie şi ne-a propus o serie de puzzle-uri care încurajau gândirea laterală. Înarmat cu o cheie „de paişpe" primită de la o maimuţă în schimbul unei banane, reparai un mecanism în care introduceai cheiţa dezgropată cu lopăţica descoperită într-o cămăruţă în care nu puteai să intri decât după ce ai aruncat-o în aer cu dinamită... şi liftul pornea. Aţi prins ideea. În LEGO Batman, se revine la mai vechiul concept „liliacul potrivit la locul potrivit". With a twist. Marea noutate o reprezintă costumele care le conferă celor doi supereroi diverse abilităţi speciale. Batman, principalul „tester" al tehnologiilor cercetate de Wayne Industries, poate folosi costume care-i permit să plaseze încărcături explozive (demo suit), să planeze (flying suit), să traverseze suprafeţe încinse (heat something) şi să dezintegreze geamuri (sonic suit). Răufăcătorii n-au fost ignoraţi nici ei. Sunt mai puţin pretenţioşi când vine vorba de garderobă, dar sunt mulţi şi au fost binecuvântaţi cu niscaiva puteri supraomeneşti şi ceva tehnologie hi-tech. The Riddler poate controla anumite NPC-uri, Mr. Freeze, Poison Ivy se simte ca'n pântecele mamei în băltoacele de deşeuri toxice, pe restul vă las pe voi să-i descoperiţi. Ideea e că va trebui să profitaţi din greu de abilităţile speciale ale fiecăruia pentru a trece peste obstacolele plasate între voi şi obiectiv.

În modul Free Play (mod de joc activat după ce terminaţi misiunea în Story Mode), unde principalul scop este colecţionarea kit-urilor uitate (sau inaccesibile) în Story Mode, lucrurile devin mai frumoase şi puţin mai complicate, căci veţi avea la dispoziţie toată armata de personaje deblocate în Story Mode.

Enter Batman

LEGO Batman e genul de joc care te face să-ţi doreşti un copil. Să te bucuri de bucuria lui atunci când reuşeşte să dea de capăt unui puzzle puţin mai complicat, să râzi de râsul lui când Robin o încasează pentru a mia oară şi, cel mai probabil, să-l foloseşti pe post de scuză atunci când soţia se uită chioraş la tine cum te hlizeşti ca prostul la monitor cu o bucăţică de plastic în mână. „Dragă, dar trebuie să-mi ajut fiul să treacă de Clayface. Nu pot să-l abandonez, nu acum când soarta Gotham-ului e în mâinile me... pardon, în mâinile lui! ÎN MÂINILE LUI, FEMEIE!!!!"

■ **cioLAN**

alternativa

LEGO STAR WARS

Din lipsă de opţiuni, mă simt nevoit să repet acelaşi sfat pe care vi l-am dat în review-ul lui LEGO Indiana Jones. Dacă arheologii săltăreţi nu sunt genul vostru de oameni (fie ei şi din plastic), ar trebui să vă încercaţi norocul alături de Forţă. Forţa plasticului, evident. LEGO Star Wars II merită jucat fie şi numai pentru momentul în care Vader mimează „Luke, I am your father". Ca o alternativă la alternativă vă sugerez să încercaţi primul LEGO Star Wars. Sau, dacă vă dau banii afară din casă, „investiţi" câteva milioane în „LEGO The Real Thing" şi încercaţi să nu înghiţiţi piesele.

**** LEVEL MAI 2005***

BUNE:
- LEGO
- Batman
- Videogame

RELE:
- lipsa multiplayer-ului on-line
- camera (câteodată)
- putea fi mai amuzant

CONCLUZIE:

LEGO Batman e genul de joc care te face să-ţi doreşti un copil. Sau, dacă îţi e prea lene să aştepţi cinci ani până când micuţul va fi în stare să ţină un joypad în mână, să fii copil din nou.

8,5

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	09
STORYLINE	09
IMPRESIE	09

Gen Action/Platform **Producător** Traveller's Tales **Distribuitor** Warner Bros Interactive **Ofertant** Gameshop.ro **ON-LINE** www.legobatmangame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor 2,6 GHz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB VRAM (Pixel Shader 1.1)

S.T.A.L.K.E.R. clear sky

Quadratura cerului

Cred că nu este nevoie să vă mai spun cu câtă nerăbdare am aşteptat apariţia unei continuări a fascinantului Stalker: Shadow of Chernobyl. Practic, orice ştire, orice imagine, orice amânare, tot ceea ce a fost pus pe net cu tema Stalker: Clear Sky au fost evenimente majore în viaţa mea. Wallpaper-ele din toate instanţele de Windows pe care le am instalate pe calculatoarele mele sunt de aproape un an screenshot-uri publicate online de producătorul GSC - chiar în momentul în care scriu aceste rânduri se află în background o imagine a porţii de intrare în Pădurea Roşie, preaminunată.

De ce atâta nerăbdare? În primul rând pentru că universul Stalker îşi are originea în cartea de neuitat a fraţilor Arkadi şi Boris Strugaţki – „Picnic la marginea drumului". Şi tot în primul rând pentru atmosfera şi imaginile prin care regizorul Andrei Tarkovsky ne-a dat versiunea sa de Stalker, dimpreună cu locul fără de care acesta nu poate exista: Zona. Iar în al doilea rând, am aşteptat nerăbdător Clear Sky pentru că am fost impresionat de întâiul titlu Stalker, care a arătat că se poate. Se poate reconstitui o Zonă (in)credibilă într-un joc şi se poate ca tu să fii pus în personajul unui Stalker, la modul mai mult decât convingător, ba chiar fascinant (aşa cum spuneam la începutul articolului de faţă).

Nu am să vă pierd spaţiul şi timpul cu trimiteri voluminoase, dar necesare, la materia primului joc Stalker. Mai bine vă îndrum către numărul din mai 2007 al revistei noastre, în care am scris un review extins asupra acestuia. Dacă nu aveţi versiunea de hârtie a respectivului Level, mergeţi la noi pe site, la www.level.ro/jocuri/39/review/s.t.a.l.k.e.r._shadow_of_chernobyl.html, şi veţi afla acolo întruparea online a articolului cu pricina. Poate că nu ar fi rău să vă uitaţi întâi peste acel review, şi abia apoi să pătrundeţi în rândurile de faţă.

Despre Gothic-ul mlaştinii

Iar asta pentru că există o legătură destul de strânsă între cele ce se vor întâmpla în Stalker: Shadow of Chernobyl şi cele ce se întâmplă în Stalker: Clear Sky. Dar, stai puţin, veţi spune, Shadow of Chernobyl nu a apărut înainte de Clear Sky? Ba da, dar acţiunea din acesta din urmă se petrece înainte de cea din Shadow of Chernobyl - producătorii au făcut tot posibilul pentru a face asta cât mai lămurit şi au scris mare, în screen-ul de încărcare al nivelurilor din Clear Sky, cuvântul „Prolog". Astfel, Clear Sky este un prolog al Shadow of Chernobyl, care explică într-o anumită mă-


Cică facţiunea Cer Senin...


A credinţei biruinţă căta orice Stalker


Mlaştina, dragostea mea

sură unele din cele petrecute înainte ca Strelok să fie aruncat de un fulger globular din camionul încărcat cu morţi care gonea nebuneşte prin Zonă - mai precis, ne arată cum s-a făcut de a ajuns Strelok acolo, într-un hal fără de hal, cu creierul chisăliţă, memoria lipsă şi cu tatuajul acela straniu pe mâna dreaptă: „S.T.A.L.K.E.R.".

Povestea din Clear Sky nu este cu mult mai interesantă decât cea din Shadow of Chernobyl, despre care am mai spus că nu iese din aproape banal. Deşi are câteva întorsături oarecum surprinzătoare, fiind cu puţin mai puţin previzibilă decât cea din Stalker: SOC, scenariul pe care e brodat Stalker: CS are un singur final, iar acesta previzibil. Asta spre deosebire de Stalker: SOC care are vreo 8 finaluri destul de imprevizibile, dar povestea este previzibilă... Înţelegeţi voi ce am vrut să zic.

Similitudinile dintre cele două linii de story sunt, însă, vizibile la nivelul premizelor acestora. Adică, se simte aceeaşi tentă de Gothic: personajul, mercenarul Scar, supravieţuieşte miraculos unei Emisii de radiaţie, foarte puternică, ce îi alterează sistemul nervos, făcându-l mai capabil de reacţie rapidă la stimuli şi îmbunătăţindu-i percepţiile, cu preţul pierderii memoriei şi al degenerării treptate, dar sigure. Iar acest neica nimeni este găsit aproape mort de către o facţiune din joc, pe numele ei chiar Clear Sky (aha, deci, de aici titlul!... cred că GSC au avut iarăşi probleme cu alegerea numelui jocului şi au trântit ceva ce sună bine pe care ulterior l-au potrivit cu mâna pe un element din joc - eu aş fi botezat Clear Sky unul din barurile din Zonă...). După un scurt antrenament în slujba facţiunii Clear Sky, ţi se dă drumul în Zonă, unde ai libertatea de a urma cursul povestirii sau de a te implica în noutatea de gameplay şi aproximativ story a Stalker: CS - Faction Wars, războaiele facţiunilor. Ah, veţi spune, păi, asta nu aduce cumva a Gothic? Aduce, şi bine ar fi fost dacă ar fi adus şi mai mult decât o face, de fapt.

Iar pentru ca Stalker: Clear Sky să cântărească în epic cam tot atât cât Shadow of Chernobyl, actorii principali ai ambelor titluri au acelaşi obiectiv, cel puţin ca dispunere în Zonă: centrul acesteia, Centrala nucleară. Pe undeva, ai în timpul jocului o senzaţie de déjà vu care nu este dată numai de faptul că multe dintre locaţii sunt aceleaşi din Stalker: SOC, dar şi de similitudinile dintre odiseea lui Scar şi cea a lui Strelok. Sau, poate că exagerez... în fond, ahem, de la Homer încoace, destinele tuturor eroilor sunt în reluare, dar pe canale diferite. Sau de la Epopeea lui Ghilgameş? Hm...

Micţiune pe facţiune

Zona este populată de şase facţiuni: Clear Sky, Renegades, Bandits, Freedom, Duty, Stalkers. Eroul nostru, după ce se plimbă printre ele şi execută diverse misiuni, poate fi, la cerere, admis într-una din acestea. Misiunile se obţin uşor, pe hartă este indicat cu un cerculeţ suplimentar NPC-ul care are nevoie de ajutor - te duci, îl întrebi ce are nevoie, el îţi spune, tu execuţi şi îţi creşte ratingul cu facţiunea respectivă. Ajuns la un anumit prag, acest rating îţi permite să te alături acelei facţiuni. Există şi un ecran în care îţi este prezentată situaţia generală a fiecărei facţiuni şi relaţia ta cu dânsele.

Odată înrolat într-o facţiune, eşti pus în faţa rezolvării conflictelor pe care aceasta le are cu facţiunile antagonice. Freedom te pune să razi Duty de pe suprafaţa Pământului, Stalkers îi vrea distruşi pe Bandits, Clear Sky nu poate convieţui cu Renegades. Situaţia războiului cu o facţiune este prezentată dinamic într-un ecran special, numit chiar Faction Wars, în care apar şi obiectivele principale care trebuie atinse pentru a considera conflictul încheiat, clar şi precis enumerate.

Ca idee, acest război al facţiunilor poate că ar fi destul de interesant, adică, potenţial are. Realizarea, însă, lasă cam mult de dorit. Misiunile sunt prea puţine, lipsite de complexitate, şi fără o componentă de scenariu care să creeze anumite tensiuni şi efecte dramatice care să implice eroul mai mult decât numai prin degetul de pe trăgaci. Practic, trebuie doar să te duci să vezi, să împuşti şi să câştigi, ceea ce nu este greu, chiar şi pe nivelul maxim de dificultate. Nu mai pun la socoteală misiunile de transport şi asigurare a dotării, neinteresante - logistics suck in a shooter!

Am simţit, parcurgând două astfel de războaie ale facţiunilor, că este prea puţină diversitate, iar componenta de story a acestora ar fi putut avea o greutate mult mai mare. Până la urmă, producătorul pare să fi grefat pe Zonă un engine incipient de conflict strategic, oferind, însă, un sprijin moderat acestuia sub orice alt aspect decât cel al conversaţiei cu NPC-urile şi al simplului pac-pac. Şi nici la pac-pac nu stau lucrurile foarte bine.

Brothers In Farms

Şi cum ar putea sta lucrurile bine cu pac-pac-ul, atunci când partea de tactică a jocului este jalnică? Pretenţiile mele iniţiale asupra aspectului tactic, exprimate în articolul despre Stalker: SOC, se refereau în special la dispunerea efectivelor inamicului şi la comportamentul acestuia în timpul schimbului de focuri, pornind de la comparaţia cu Far Cry. În opinia mea, în Stalker: SOC inamicul este aşezat întotdeauna la grămadă, dispozitivele defensive nu sunt desfăşurate în adâncime şi nu se acoperă reciproc. Singurele momente în care ina-

Ce este Zona?

În anul 1971, Arkadi şi Boris Strugaţki scriau romanul „Picnic la marginea drumului", în care aflăm cum, pe Pământ, au apărut, fără nici o expli-





caţie, şase suprafeţe, destul de întinse, conţinând o mulţime de lucruri şi fenomene la rândul lor perfect inexplicabile. Cea mai răspândită teorie privind naşterea acestor Zone este aceea că nişte extratereştri ne-au vizitat, au oprit un pic pe marginea autostrăzii galactice şi după aceea ne-au părăsit, lăsând în urma lor Zonele, pline cu rămăşiţele metaforicului picnic. La marginea unei astfel de Zone a apărut o societate pestriţă, alcătuită din călăuze, Stalkerii, cei care încearcă să pătrundă dincolo de paza militară severă, gardurile şi obstacolele puse de autorităţi în calea celor care vor să intre în Zonă. Pentru că Zona este foarte atractivă pentru contrabandă, fie că este vorba de artefactele stranii, cu proprietăţi fizice nemaiîntâlnite, sau de persoanele ce doresc să fie trecute de barajele de securitate pentru a vizita cel mai neobişnuit loc de pe Pământ.

Dar destinul unui Stalker este unul aparte - Zona ascunde pe cuprinsul său numeroase pericole mortale, uneori foarte greu de detectat şi de ocolit: Anomaliile. Acestea sunt de multe naturi - radiaţie, gravitaţie, substanţe chimice necunoscute, manifestări atmosferice violente, temperaturi înalte, sau pur şi simplu fenomene complet lipsite de noimă pentru mintea omenească.

Pe deasupra, mai sunt şi efectele pe care Zona le are asupra Stalkerilor - unul din ele fiind acela că o călăuză poate avea copii cu grave malformaţii, dar şi cu puteri deosebite.

Însă toate riscurile merită asumate pentru Stalker-ul din cartea fraţilor Strugaţki - nu atât pentru bani, sau pentru promisiunea reprezentată de un loc din centrul Zonei în care se spune că ţi se împlinesc dorinţele, cât pentru atracţia pe care Zona, părăsită de tot ce este omenesc, o exercită asupra celor care mai aşteaptă prea puţin de la Lume.

Tema Zonei şi a Călăuzei este reluată în 1978 de filmul „Stalker", regizat de Andrei Tarkovsky. Pornind de la un scenariu inspirat de carte, rescris de Arkadi şi Boris de 14 ori pentru a corespunde viziunii regizorului, filmul sporeşte farmecul Zonei cu dimensiunea mistică şi filosofică a drumului Călăuzei şi al însoţitorilor săi.

30 de ani mai târziu, fascinaţia Zonei se manifestă din nou... Fie ca GSC să aibă resursele şi inspiraţia necesare pentru a continua seria S.T.A.L.K.E.R. în spiritul cărţii fraţilor Strugaţki şi, dacă este posibil, al filmului lui Tarkovsky!

De ce 10 la grafică?

O întrebare foarte bună, care trebuie pusă acum, când engine-ul grafic al Crysis-ului şterge pe jos cu tot ce există. Aparent şi cu Stalker.
Răspunsul meu vine ca un apel la folosirea şi a altor facultăţi în aprecierea graficii, decât simpla capacitate de a enumera efectele vizuale de care este capabil un joc şi de a observa abilitatea acestuia de a oferi detalii şi realism, într-un engine evoluat şi ademenitor. Să ne deschidem ochiul către frumuseţe.

Spun asta pentru că un motor grafic nu ne oferă întru totul realitatea vizuală, ci numai elemente care o reprezintă - textură, formă, culoare, efecte - pe care noi le adoptăm, sau nu, ca fiind un ansamblu convingător. În spatele acestor elemente, însă, se află artiştii grafici, oamenii de concept, cei care aleg într-un mod personal fiecare componentă ce se va arăta jucătorului. Cu un engine grafic excepţional, artiştii echipei Crytek au produs o aproximare plăcută a realităţii, impresionantă prin detaliu dacă ai un calculator care să ducă, dar mai puţin o operă de artă.

Pe de altă parte, cu un motor vizual mai vechi, dar binişor optimizat, creatorii Stalker ne oferă şi în Clear Sky un exemplu de frumuseţe vizuală, de poezie aruncată peste retină cu o naturaleţe de care postmodernitatea nu a reuşit să-i dezbare pe artiştii slavi.

Tot ce se vede în Clear Sky te atinge la coarda sensibilă la artă, nu neapărat la realism - deşi acesta nu este deloc neglijabil. Ajungi astfel să caşti gura, pierdut, printr-o mlaştină, ore lungi, aşteptând să vezi cum e în asfinţit, în noapte, sub Lună, în lumina răsăritului, sub ploaie, în arşiţa dogoritoare, la malul apei, în stufăriş, de pe un turn, de la o fereastră, de pe un pod, lângă o biserică, în cimitir. Cu orice engine grafic, fie acesta şi cel din Crysis, îţi trebuie artiştii GSC-ului ca să speri că te vei apropia de o asemenea minunăţie.

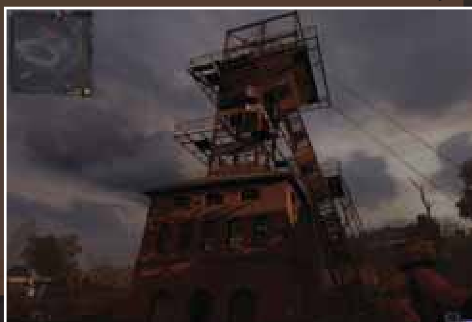
De altfel, mi se pare interesantă comparaţia, inclusiv la nivel estetic, între felul în care este executată intrarea în mină din Clear Sky şi cea din Crysis Warhead. Detaliile, nu atât sub aspectul realismului, cât sub aspectul impactului afectiv, emoţional, nasc o diferenţă ca de la cer la pământ. Veţi spune că sunt diferenţe impuse de story şi locaţie. Iar eu vă spun: ce bine că GSC şi-au ales o poveste şi un spaţiu ce potenţează expresia artistică a graficii!

Căci grafica nu înseamnă numai un engine performant, ci tot ansamblul de elemente ce concură la naşterea a ceea ce vezi într-un joc. Poveste, locaţie şi timp bine alese, lăsate pe mâna unor artişti grafici talentaţi, dau frumuseţe, exprimă şi induc stări sufleteşti pe care un plan industrial excepţional modelat nu le va oferi niciodată, oricât de realist ar fi. Vezi şi ilustrul Bioshock... Sunt bucuros când dau o notă la grafică pentru arta vizuală, pentru că sunt fericit atunci când aşa ceva există într-un joc.

Crysis Warhead



Stalker: Clear Sky





Rupt şi-mpuşcat

micul poate surprinde şi chiar impresiona se desfăşoară în spaţiile închise sau în incintele cu suprafaţă mică, atunci când un oponent ţi se strecoară în lateral sau în spate şi te execută fără să-l miroşi, măcar.

Exact aceleaşi carenţe se manifestă şi în Stalker: Clear Sky. Inamicul este „organizat" în gloate amorfe (sic!), cu nici un fel de valoare tactică, uşor de eliminat de la distanţă. Pur şi simplu, din acest motiv apare şi tendinţa naturală de a folosi armele cu lunetă, ale căror îmbunătăţiri ulterioare urmăresc tot creşterea preciziei tragerii la distanţă. A, da, armele pot fi upgrade-ate, şi asta e ceva nou adus de Clear Sky, fiecare facţiune are un tehnician care îţi pune la dispoziţie posibilitatea parcurgerii unui arbore tehnologic de upgrade-uri ale armelor. Aceste ramuri ale arborelui de upgrade-uri urmăresc două tendinţe distincte şi reciproc exclusive: îmbunătăţirea preciziei sau creşterea cadenţei armei, adică a numărului de gloanţe trase pe minut. Odată modificată pentru precizie, o armă nu mai poate beneficia de upgrade-uri de creştere a cadenţei - nice touch, partea cu „tuning"-ul armelor este o reuşită. De fapt, întocmai precum la Stalker: SOC, armele sunt partea cea mai interesantă în secţiunea de tactică a jocului. Realismul tragerii cu acestea, indus în conştiinţa jucătorului de aspectul lor, sunetul produs, dispersia tragerii şi balistica glonţului, este impresionant. Aproape că face să te exersezi pe răţuştele de oponenţi artificiali, de-a lungul unui joc întreg, fie şi numai pentru a folosi cu sete aceste arme. Dar, nici aici lucrurile nu stau cu totul bine. Din păcate, deşi armele au o dispersie realistă, în continuare ele sunt, vizual, perfect stabile. Adică, nu mişcă nici un pic în momentul în care vizezi inamicul prin cătare, trăgând cu arma sprijinită pe umăr. Nu tu un mic tremur, nu tu o mică deviaţie cauzată de respiraţie, nimic, nimic. Singura mişcare vizibilă este cea cauzată de reculul tragerii.

A doua componentă digerabilă a tacticii din Stalker: CS ţine tot de echipament. Este vorba de protecţia asigurată de costum, ce poate fi la rândul lui îmbunătăţit la tehnicieni. Şi aici avem două ramuri principale ale arborelui tehnologic de upgrade, reciproc exclusive - una ce ţine de rezistenţa la atacuri şi/sau anomalii şi o a doua ce ţine de creşterea mobilităţii proprii. Aşadar, dacă ceva s-a „upgradat" în tactica seriei Stalker, apoi este vorba despre dotare, şi aproape deloc despre oponenţi. De fapt, nici de la aliaţi nu te poţi aştepta la mare lucru - o altă noutate tactică ar fi aceea că în anumite misiuni eşti însoţit de camarazi în atacuri asupra diverselor obiective. Pe lângă faptul că nu ai pârghii de comandă asupra lor, aceştia nu se comportă deloc profesional în luptă, ci atacă de-a dreptul, fără să se folosească de acoperire reciprocă, flancare sau fără să se adăpostească în spatele obstacolelor de pe câmpul de luptă. Asta am de reproşat, până la urmă, tuturor NPC-urilor combatante din ambele Stalker-uri: după ce că sunt puţini şi prost organizaţi, nu ştiu nici să facă o chestie elementară, să se desfăşoare în trăgători, să folosească terenul pentru adăpostire şi să execute salturi înainte de la un ascunziş la altul, încercând să se apropie de inamic. În schimb, în Clear Sky NPC-urile au învăţat să arunce cu foarte mare precizie grenade, exact la picioarele mele...

Bomboană peste coliva multora dintre oponenţii


Salvador Dali: Visul detectorului Geiger


Autobuzul şi anomalia

mei artificiali din Stalker: CS a fost, însă, celebra deja idioţenie a lanternei montate pe căştile costumelor combatanţilor. De cum se lasă întunericul, inamicii îşi aprind conştiincios steaua din frunte, expunându-se perfect gloanţelor mele. Doamne, de ce? De ce nu a făcut producătorul GSC precum putea vedea în excelenta serie Brothers in Arms, unde, dacă nu optezi ca deasupra inamicilor să se afle indicatorul lor de statut, este foarte greu să-i vezi şi să tragi asupra lor. Asta ca să nu mai pomenesc de dificultatea de a-ţi observa oponenţii în Far Cry sau Crysis, unde, în plină junglă, numai urechile ce te mai ajută (uneori prea mult) să-ţi localizezi duşmanii. Dacă stau să mă gândesc că multe din costumele din Clear Sky sunt dotate cu vedere pe timp de noapte, mă întreb: de ce NPC-urile nu o folosesc pe aia, şi îşi aprind prematur, dar sigur, candela de la căpătâi, la căderea nopţii?

Foarte, foarte dezamăgitor Stalker: Clear Sky sub aspect tactic, pentru un joc în care totul te face să aştepţi mult tocmai de la luptă. În contextul povestirii principale din Clear Sky, asta poate că nu doare extrem de tare, dar lupta este atât de slabă tactic încât componenta Faction Wars devine mai degrabă un bâlci nesărat şi obositor, decât o provocare ademenitoare.

Sfredelitorii de jocuri

Dacă este ceva care nu îmi place la un joc, este ca acesta să inducă efectul de „tunnel vision" asupra percepţiilor mele. În ce constă acest tunnel vision? Simplu, imaginaţi-vă că mergeţi pe un drum drept, printr-o pădure, cu viteză foarte mare, privind înainte. Tot ceea ce este în partea periferică a vederii devine neclar, toate detaliile se amestecă într-un amalgam nebulos, indistinct. Numai centrul imaginii percepute de creier îşi păstrează claritatea, şi cu cât creşte viteza, cu atât scade suprafaţa în care imaginea este limpede. Din păcate, majoritatea jocurilor aşa zis „action packed" impun un fel de tunnel vision asupra percepţiilor noastre. Ne păstrăm claritatea asupra obiectivelor stricte ale jocului, încercând să facem faţă acţiunii trepidante care se prăvăleşte necontenit asupra noastră, şi pierdem din claritatea şi sensibilitatea necesare pentru a „consuma" jocul în integralitatea lui, cu peisaje, trăiri, atitudini, cu detalii semnificative la nivel afectiv, care există chiar şi în needforspeedurile de prost gust de după Porsche 2000, ori în Crysis/ Crysis Warhead and alike.

Consider nesănătoasă sub toate aspectele tendinţa jocurilor de a mări până la infinit cantitatea de acţiune pe care ţi-o bagă în venă. Dacă văd în materialele lor de promovare cuvintele „action packed", deja mă gândesc la un ritm cardiac prea accelerat, la o producţie suplimentară de adrenalină care nu îmi este deloc necesară, că deja mă ucide stresul, şi la un insuportabil efect de tunnel vision care face praf 50% din ceea ce ar putea fi în întregime atractiv la titlul cu pricina.

De altfel, efectul de tunnel vision nu este numai subiectiv în astfel de jocuri, el are o sursă inclusiv obiectivă, în designul de nivel care te obligă să parcurgi un traseu liniar, în viteză cât mai mare, în timp ce asupra ta se aruncă tot arsenalul de arme şi oponenţi pe care l-a putut dezlănţuit imaginaţia producătorilor. Nici nu trebuie să vă mai dau exemple de astfel de titluri, ele sunt binecunoscute şi majoritare, în creştere odată cu înmulţirea portărilor de pe console - platformele care au creat şi generalizat în jocuri vederea tunelară, atât ca efect secundar, dar şi ca procedeu căutat anume.

Avantajul unor jocuri de tip sandbox, cum ar fi seria GTA, sau RPG-uri precum cele din seria The Elder Scrolls ori Gothic, ori shooter-e ca Far Cry şi, hopefully, Far Cry 2, este tocmai acela că permit ieşirea din paradigma efectului de vedere tunelară, oferind sensibilităţii tale timpul şi spaţiul necesare „consumării" jocului sub toate aspectele sale, dintre care multe, aşa-zis periferice, ar fi înceţoşate iremediabil de supraîncărcarea cu acţiune. Din păcate, Crysis şi mai ales Crysis Warhead prezintă exact simptomele degenerării într-o succesiune de tuneluri scriptate a unui FPS cu grade mari de libertate, precum genialul Far Cry, din care a rămas prea puţin material comestibil pentru jucătorul pe care nu se poate lipi eticheta de fanboy.

Stalker s-a dorit a se desfăşura într-o Zonă mare, în care libertatea de mişcare şi acţiune să fie similară unui sandbox. Din nefericire, una s-a vrut iniţial, şi alta s-a putut în final. Mediul din ambele Stalker-uri este alcătuit



Facțiunea Exploited



Întocmai precum în Stalker: SOC, apar pe alocuri puncte în care conflictul se repetă la infinit, dacă nu termini de tot facțiunea oponentă. Adică, ocupi un anumit obiectiv, cureți locul temeinic de inamici, după care pleci către alte zări ale Zonei. Camarazii tăi nu reușesc să păstreze acel obiectiv, inamicul se respawnează neîncetat și îl ocupă din nou, tu ești iarăși chemat să rezolvi problema, apoi pleci, obiectivul este pierdut, tu ești chemat din nou să rezolvi problema... și tot așa...

Astfel de generatoare infinite de conflict strică la frumusețea jocului, asta pe lângă faptul că sunt o sursă nesecată de bani, pentru că facțiunea ta îți oferă o recompensă de fiecare dată când execuți o misiune, dar și prin vânzarea echipamentului capturat de la inamic. Chiar la începutul jocului, câtă vreme lupți pentru Clear Sky, este un astfel de loc.

Acolo, tot echipamentul capturat poate fi stocat într-o ladă aflată lângă un ghid - acesta este altă noutate, permițând călătoria instant între obiectivele pe care este programat să le atingă.

Tu nu trebuie decât să faci misiunea de eliberare a unui anumit obiectiv de 'șpe ori, să strângi echipamentul rămas pe jos, să-l depozitezi în ladă, iar, când îți vine cheful să faci bani, nu trebuie decât să-ți pui în inventar întreg conținutul lăzii, cu mult peste greutatea pe care o poți tu transporta, apoi să vorbești cu ghidul care șade chiar lângă ladă și să-l rogi să te ducă în baza Clear Sky, acolo unde este un comerciant ce îți poate cumpăra marfa.

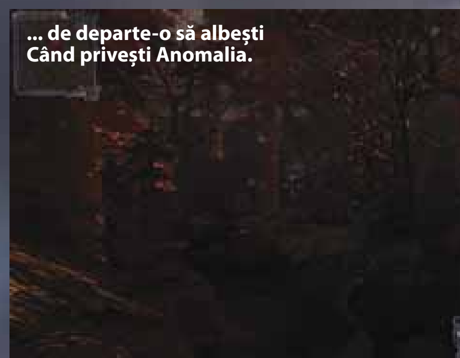
Ajuns în bază, arunci pe jos surplusul de echipament, vinzi ce ai la tine, te întorci câțiva pași la grămada lăsată pe jos, iei cât poți duce, faci câțiva pași până la „magazin", vinzi, te întorci, și tot așa. Fiind la începutul jocului, iar tu aparținând aceleiași facțiuni, Clear Sky, ghidul nu te taxează pentru transport, deci, totul e moca, nu ai pierderi de nici un fel.

Deși este util, un astfel de perpetuum mobile nu dă bine într-un joc, fiind un exploit, până la urmă, o stângăcie. Deși, în TES - Morrowind, scamp-ul Creeper din Caldera, cel care poate să cumpere de la tine oferindu-ți sume până la 5000 de galbini, parcă îți vine numai bine... În schimb, în Stalker: CS, treburi de genul ăsta chiar strică la frumusețe.

Ghidul și lada

Poveste fără sfârșit


„De treci codrii de aramă"...


... de departe-o să albești
Când privești Anomalia.

din spații cu o întindere mică sau medie, legate printr-o structură aproximativ arborescentă de pasaje. Este adevărat că în Clear Sky a fost introdusă o suprafață semnificativ mai mare de joc, anume Mlaștina.

Dar, pe de altă parte, a crescut absolut îngrijorător proporția nivelurilor din joc în care se aplică și se obține efectul de vedere tunelară, locuri în care trebuie să te miști repede parcurgând un traseu liniar, complet scriptat, în timp ce inamicii se străduiesc din răsputeri să-ți facă viața cât mai grea. Ultimele niveluri din joc sunt liniare, induc vederea tunelară și reduc frumusețea stranie a locațiilor în care se desfășoară - un oraș părăsit, un spital distrus și apoi Centrala. Asta ca să nu mai vorbesc de faptul că și feeling-ul de ansamblu este afectat negativ de apăsarea pedalei de accelerație urmată de apariția vederii tunelare.

Simptomele acestei tendințe îngrijorătoare manifestate de Stalker: Clear Sky au apărut încă de la începutul jocului. Din start, primești misiunea de a cuceri pentru facțiunea Clear Sky pozițiile deținute de Renegades, și există aparența că totul trebuie făcut acum, repede că ne arde la tălpi!... Atacurile Clear Sky asupra Renegades se desfășoară la toate obiectivele cam în același timp, astfel că tu ești luat ca din oală și ai un moment de panică, dublat de vederea tunelară: Doamne, cum o să pot eu participa la toate luptele astea? Dacă nu reușesc, și pierd camarazii confruntările la care nu am luat parte? Din fericire, alarma este falsă, AI-ul aliat se bate de unul singur cu AI-ul oponent, luptele au de regulă o concluzie favorabilă ție, iar mlaștina este curățată ca prin minune de Renegades, cu minima ta contribuție.

Nici nu știu dacă să mă bucur văzând cum funcționează în această parte a jocului automatul strategic de luptă sau să regret că nu m-au așteptat băieții să mă războiesc peste tot alături de ei, așa naivi și neînvățați în ale tacticii cum sunt, dar naivii mei. Sigur este doar faptul că, deși a fost numai o aparență la început, vederea tunelară se instalează, până la urmă, într-o parte importantă și substanțială a poveștii principale, spre final.

Pot spune că încă există în Stalker: CS un echilibru, bine ajustat, între plimbarea de voie prin Zonă și accelerarea prin „tunele", dar îmi manifest îngrijorarea în fața creșterii semnificative a ponderii acesteia din urmă. Nu aș vrea ca, în goana după vânzări, Stalker să devină precum marea parte a shooter-elor vestice, un montagne russe action packed, mult prea comercial pentru sufletul meu. Când luminița de la capătul tunelului este luciul banilor, când peste iluzia minunată a jocului se prelinge iluzia conturilor bancare, jucătorul are prea puțin de câștigat la cât de mult are de pierdut.

Romanță pentru ce nu este

Și unul din lucrurile aflate în pericol de a se pierde este tocmai atmosfera. Da, atmosfera, acel element din Stalker: Shadow of Chernobyl despre care aproape toată lumea vuiește că ar fi responsabil pentru farmecul său, pentru atracția irezistibilă pe care o exercită atât asupra celor care știu, cât și a novicilor care nu știu, încă, cu ce se mănâncă Zona, stalkerii și anomaliile, de la Arkadi și Boris Strugațki cetire, încoace, trecând și prin filmul lui Tarkovsky. Pentru că Zona are ceva, aerul rarefiat al misterului, înmiresmat de promisiunea nu foarte îndepărtată a ultimului miracol de pe Pământ ce poate fi privit de un ochi plin de pofte, pe care se poate pune o mână murdară, la care se poate ajunge cu puțin noroc, poate chiar și fără ajutorul unui Mesia. Și care te poate transforma în orice. Poate chiar în Mesia. Incertitudinea, dublată de o grafică fenomenală sub aspect artistic, lipsa informațiilor clare, mythos-ul în plină formare, poveștile colportate de la un stalker la altul, toate acestea fac din Zonă o atracție unică, dar în care totul se degradează, ruginește, putrezește, se descompune și cât de frumoasă este această descompunere! Cât de mult ajungi să-ți dorești înfiorarea provocată de teama pe care tot ce este


Apus de soare


Un pod prea îndepărtat


Azilul de noapte

Zona, legendă sau viziune apocaliptică la marginea stepei nesfârşite, o insinuează treptat în sufletul tău!

OK, să ne oprim aici cu efuziunile lirico-mistice. Sufletele de vioară să ia o gură de aer şi să se pregătească pentru o demitizare glacială, cu ferme accente materialiste. Pentru că, câcatu'' reaku, lucrurile stau prost cu Stalker: Clear Sky şi în sectorul atmosferic. De ce? Simplu: Zona este prea mică, dar extrem de aglomerată.

Mi-e teamă că...

Deci, domnilor, după cum bine ne-am imaginat cu toţii, iar, de-a lungul anilor, producătorul GSC ne-a încurajat să credem că este şi în planurile lor, Zona ar fi un spaţiu larg, întins, hăt, până departe-n zare. Zile întregi ţi-ar trebui ca să-l parcurgi, mergând printr-o pustietate apăsătoare şi, totuşi, încărcată de farmece. În permanenţă ai fi în pericol, din cauza anomaliilor, dar şi a altor fenomene inexplicabile - printre care apariţia a tot felul de tipuri, forme şi varietăţi de mutanţi, unul mai ucigător decât celălalt. Oameni ar fi foarte puţini, iar întâlnirile cu aceştia, de evitat. Armata şi mercenarii ar întreprinde raiduri din când în când, iar posturile lor ar puncta Zona în rarele locuri mai puţin periculoase. Dar nu ştii niciodată dacă un astfel de post militarizat mai este stăpânit de oameni - poate că soldaţii deja se află în chingile mentale ale unui controler telepat, iar tu eşti următoarea lui victimă, dacă nu eşti foarte, foarte atent. În tot acest timp, o muzică de ambient, întunecat luminoasă, ar puncta fondul sonor din când în când, lăsând, însă, suficient loc foşnetului ierburilor înalte şi al frunzelor copacilor, ţârâitului greierilor, cântecului paserilor şi mai ales călcăturilor de paşi, lătrăturilor, icnetelor, mârâielilor bestiale şi zgomotelor industriale de natură necunoscută. Asta ca să nu mai vorbim de sunetele iscate de propria ta imaginaţie terifiată. Ce avem în schimb? Păi, spaţiile nu sunt chiar atât de largi, cu excepţia nou introdusei Mlaştini. Pe de altă parte, este plin de oameni. Normal, doar trebuie să fie un război între facţiuni, marea găselniţă de gameplay din Clear Sky!... Parcă în Shadow of Chernobyl mai era cum mai era, destul de suportabilă densitatea de populaţie, dar în Stalker: CS producătorul a exagerat. Sunt mult prea mulţi oameni pentru a mai păstra o umbră de atmosferă, pentru ca solitudinea ce generează fantasmele minunate ale Zonei să mai supravieţuiască decent. Iar oamenii au activităţi, se aleargă, se împuşcă, se deplasează ici şi colo fără de răgaz, în timp ce punctele de conflict infinit s-au înmulţit şi dinspre ele răzbate deseori larma de Tom şi Jerry aflaţi în plină gâlceavă.

Aproape că nu îmi vine să cred că spun asta, dar în F.E.A.R. şi în episoadele sale ulterioare este mai multă Zonă decât în Stalker: Clear Sky. V-am vorbit în review-ul la F.E.A.R. Perseus Mandate despre cum am simţit eu, în lungile plimbări singuratice prin imense clădiri de birouri, acea senzaţie de spaimă, de apăsare, de tensiune, pe care am numit-o, mai în glumă, mai în serios, „oroarea de multinaţională". Pe bune dacă acele momente de joc nu conţineau exact ceea ce lipseşte acum incursiunilor prin Zona din Clear Sky... Asta ca să nu mai vorbesc, pe alt plan, de excepţionala inteligenţă artificială a oponenţilor din F.E.A.R.

Fără majusculă

Partea cel puţin ciudată este aceea că, în pofida tuturor neajunsurilor şi a dirijării seriei Stalker către o direcţie uşor dubioasă, atmosfera aia plină de farmec rămâne, în bună măsură. Explicaţia stă, în parte, în predispoziţia acelui jucător care este deja suficient mesmerizat de universul Zonei pentru a fi hipnotizat de această Morgana a literaturii, filmului şi industriei jocurilor. La asta se adaugă, însă, o grafică excepţională ca frumuseţe şi expresivitate, dublată de un design de nivel cu mare impact emoţional, ce se manifestă din plin în spaţiile noi aduse de Clear Sky: Mlaştina, Pădurea Roşie, Limansk, Spitalul. Totul dublat de o muzică de ambient simplă, modestă ca amploare, dar perfect potrivită pentru Zonă. Foarte puţine sunt lucrurile concrete, însă, care participă la crearea atmosferei. În primul rând, la pro-


Cu băeţii prin oraş


Uite-aşa se coace porcul!



Am palmat binoclul

priu, contribuie... apa. Bine făcută, atât sub forma ploii, a suprafeţelor umede, cât şi a bălţilor, era cerută de mine în review-ul la Shadow of Chernobyl. Admirabil, producătorul a dat apă, chiar dacă nu într-o formă la fel de spectaculoasă şi reuşită ca în trailer-ul demo tehnologic care a fost lansat online. Apreciez acest început promiţător de folosire a apei, sper că vom vedea treptat o generalizare a utilizării apei în jocuri, atât ca argument estetic şi de atmosferă (sic!), dar şi ca element de gameplay.

Al doilea factor care contribuie la formarea atmosferei specifice Zonei este cuvântul. Deşi mult mai puţine decât în primul Stalker, micile poveşti, uneori reduse la dimensiunile unor menţiuni fugare, sporesc aerul de legendă, misterul şi nebulozitatea a tot ce este Zona şi ciudaţii ei locuitori. Este introdus încă un personaj „mitic", Pădurarul, alături de cei deja pomeniţi în Shadow of Chernobyl - Ghidul, Doctorul, Mistreţul. Toate acestea au darul de a te transpune, dar, când ajungi la locul în care se află Pădurarul, nu e o pustietate magică, ci un punct de tranzit din gros populat de oameni, Duty şi Stalker, ce aprind focuri, fac zgomot, într-un cuvânt, cam risipesc atmosfera ce tocmai se înfiripa când urma să te apropii de faimosul Pădurar.

Impresia cu care am rămas este aceea că Zona din seria Stalker este doar un loc de tranzit, în care se fac aceleaşi jocuri de putere precum în plină societate umană, aceleaşi patimi conduc mica lume formată în jurul Cernobîlului, iar oamenii împut locul mai tare decât orice mutanţi sau anomalie. Or, Zona, aşa cum este ea de fapt, e un loc în care tocmai însingurarea şi abolirea oricăror reguli şi oricărei predictibilităţi, pierderea oricărei forme de bine sau rău familiar omenesc, a oricărei organizări şi structuri formale, fac ca locul să aibă farmec şi atractivitate. Până la urmă, Zona din Clear Sky există numai în poveştile NPC-urilor, în câteva elemente din linia principală de story şi în imaginaţia ta. Spaţiul pe care îl parcurgi în joc este doar un câmp de bătălie obişnuit, cu deosebite valenţe estetice - dar nu Zona, ci o zonă. Puţin, foarte puţin mai este salvat din aparenţe de faptul că artefactele din anomalii sunt acum invizibile, se deplasează şi pot fi găsite numai cu ajutorul unui detector special. Pornind de la astfel de elemente, jocul ar fi putut deveni ceea ce aşteptam de la el. Dar, există doar pornirea, tot jocul este doar o pornire, un start fals către adevărata Zonă, ce rămâne perpetuu într-un stadiu incipient.

Imposibila quadratură

Reuşeşte producătorul să rezolve quadratura cerului senin? Alcătuiesc cele patru elemente esenţiale - povestea, tactica, grafica şi atmosfera - un tot unitar bine rotunjit, un joc mai apropiat de ideal, aşa cum l-am aşteptat mereu de la GSC? Vă spun răspicat că nu. Deşi unele din cele patru componente enumerate sunt mai mult sau mai puţin reuşite, ansamblul rămâne serios perfectibil. Trebuie să recunosc, însă, că asta scade foarte puţin din seducţia pe care jocul o exercită în continuare asupra noastră. De ce, oare, se întâmplă acest lucru? Răspunsul se află ascuns undeva, în spatele ochilor parcă arşi de febră, în spatele chipurilor slabe şi chinuite, de mucenici, ale celor doi pseudoeroi, Scar şi Strelok, aşa cum ne apar aceştia în secvenţele cinematice tulburătoare ale seriei Stalker. Un dor pe care nimic nu îl poate ostoi răzbate dincolo de feţele suferinde, marcate de lipsuri, dar însufleţite de o speranţă dusă mult dincolo de orice raţiune. Da, poate că în continuare nu este de ajuns ceea ce ne oferă Stalker. Dar, când este? Şi unde?

Poate că mai adânc. În Zonă.

■ **Marius Ghinea**

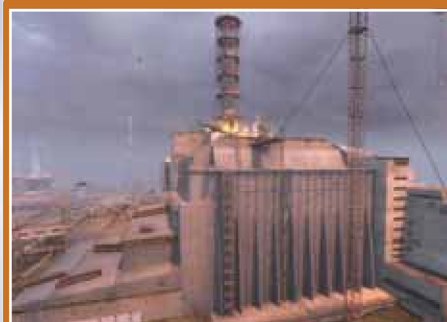
Precizare.

Din motive obiective, la data scrierii acestui articol nu a putut fi jucată componenta multiplayer a Stalker: Clear Sky, fapt pentru care review-ul şi nota de faţă referă numai componenta single player a acestuia.



Punct ochit

alternativa



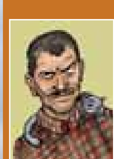
S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL & CO.

Păi, decât că nu prea există alternativă, fraţi congheimări! Asta dacă nu consideraţi ca un exces de referinţă de sine să abordaţi primul Stalker, adică Shadow of Chernobyl, ca fiind o alternativă la Clear Sky... Altfel, singurele posibilităţi de a găsi o alternativă se află în afara industriei jocurilor - cartea fraţilor Strugaţki şi filmul lui Tarkovsky.

BUNE:
- grafica
- atmosfera
- armele

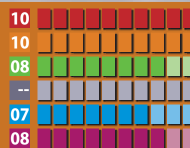
RELE:
- aglomeraţia
- design „tunelar" spre final
- tactica

CONCLUZIE:

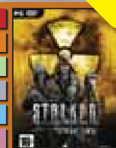


În tentativa lor de a face un joc mai bun, dar şi mai vandabil, GSC au reuşit sub unele aspecte, iar sub altele au dat-o de gard. Cu toate acestea, Clear Sky păstrează „nu ştiu ce"-ul care atrage spre Zonă şi este, fără nici o îndoială, un titlu care trebuie jucat de fiecare pasionat de shooter-e, mai ales odată ce vor apărea mod-urile. La fel cum s-a întâmplat cu Shadow of Chernobyl, aceste mod-uri ar putea creşte mult valoarea jocului.

8,6



GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	08



Gen FPS **Producător** GSC Game World **Distribuitor** Deep Silver
ON-LINE www.stalker-game.com

CERINŢE MINIME:
Procesor Core 2 Duo E6400 **Memorie** 1,5 GB **Accelerare 3D** 256 MB



După cum am zis de fiecare dată când am avut ocazia, sunt un mare pasionat de orice joc care implică simulare şi mai ales de cele care conţin şi spaţiu cosmic pe lângă.
În această ordine de idei, în ultimii 15 ani nu cred că a existat niciun joc din aceste categorii care să nu-mi fi trecut prin mână, pentru că e important să ştim de unde am plecat şi unde am ajuns.
Din nefericire, numărul titlurilor care au însemnat ceva este foarte redus cantitativ şi sunt în general serii vechi de mulţi ani. În ultimii 5 ani, nu am văzut nici măcar un titlu nou, nu neapărat revoluţionar, dar gândit cum trebuie, care să mă facă să mai sper la ceva de la acest gen. Poate Dark Star One a trezit ceva plăcut în mine, însă prea puţin pentru pretenţiile mele, clar exagerate.

Patologie

Dark Horizon nu este altceva decât o clonă a unui titlu apărut anul trecut, Tarr Chronicles, produsă tot de Paradox Interactive, prin care producătorii încearcă să explice faptul că a existat un scop pentru care amintitul titlu a fost atât de insipid. Şi mă refer aici la veşnica poveste abstractă compusă de un student la filozofie, cu o terminologie din care e foarte greu să desprinzi vreun sens comun cu lucruri familiare. Din nefericire, abia aici lucrurile devin confuze. Povestea este ceva legat de o forţă nevăzută, un fel de materie neagră care vine şi papă întregi galaxii şi este, evident, de neoprit. Iar singurele oaze de civilizaţie din această galaxie sunt protejate de nişte dispozitive imense care, sincer, nu am înţeles ce fac în afară de lumină. Evident, sunt cei care au fost atinşi de întuneric şi care au devenit un fel de superoameni pe cale de a muri, Gardienii, a căror civilizaţie, dacă-i poţi spune aşa, are ca preocupare principală protejarea galaxiei de Marele Întuneric. Nu trebuie să spun cât de similară este această poveste cu cea a lui Michael Ende, Poveste fără sfârşit.

Microbilogie

Ca să o spunem pe şleau, în afară de câteva modificări minore, din punct de vedere funcţional Dark Horizon este acelaşi Tarr Chronicles, cu misiuni diferite. A, e mai confuz, să nu uit, pentru că ordinele pe care le primeşti în luptă folosesc o terminologie abstractă specifică pe care numai un englez… sau un rus o poate înţelege. Eu am priceput cuvântul eliminare, şi oricum, aia contează. Din nefericire, pentru a ajunge uneori la eliminare, ai nevoie să pricepi care sunt etapele intermediare, iar acolo am avut dificultăţi. Sistemul de upgrade este exact ca cel din predecesorul său, cu diferite părţi electronice, metalice etc. care împreună pot produce arme ale căror caracteristici le decizi tu. Această parte e frumoasă şi utilă dacă ai răbdare să treci prin tot felul de misiuni care au descrieri într-un stil de roman SF scris de dragul de a ameţi cititorul. Iar ca să ajung la cuiul meu, am pe birou două joystick-uri, un Saitek X52-Pro, un fel de tătic al joystick-urilor, respectiv un Thurstamster clasic cu 6 axe pentru jocuri simpliste. Ambele sunt complet inutile, mouse-ul fiind singura alternativă viabilă în acest context. Da, înţeleg că majoritatea gamerilor nu prea dau bani pe joystick-uri, însă e bine să ne amintim că majoritatea gamerilor nu joacă simulatoare de zbor spaţial… a, scuzele mele că l-am denumit simulator…


Un stol de corbi galactici

Fizioterapie

Deşi nu multe, sunt destule alte titluri pe piaţă care te pot ţine interesat mult mai mult decât acesta. Aş zice că dintr-un punct de vedere sadistic românesc, nu numai că nu are sens să daţi banii pe acest joc, nici măcar nu are rost să vă ocupaţi banda cu torrentul. Şi da, sunt supărat, pentru că mă bucur ca netotul de câte ori mai apare un „simulator", după care pic drept în cap şi mă întristez tot ca netotul. Musai să-mi instalez din nou X3, mai ales că acum îi vine expansion-ul.

■ Locke

alternativa



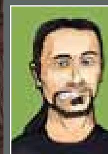
INDEPENDENCE WAR 2 - EDGE OF CHAOS

No, fraţii mei, acesta poate fi numit simulator. Are tot ce vrei şi se poate juca cum te taie capul. Ai liberate, ai control, ai poveste şi, nu în ultimul rând, o atmosferă care te prinde. Ştiu că e un joc vechi de vreo opt ani, dar nu are importanţă asta, pentru că există o comunitate de mod-eri care au avut grijă ca jocul să continue. Aruncaţi şi voi un ochi aici pe acest site - http://www.i-war2.com. Ar fi păcat să pierdeţi aşa ceva…

BUNE:
- Menţine un gen
- - Te scoate din monotonie
- - Gameplay fără sens, dar „smooth"

RELE:
- - Ideea jocului
- - Iniţiativa producătorilor
- - Filozofia jocului
- - Probleme sub Vista

CONCLUZIE:



Asta e ca aia cu măgarul lui Nastratin – Când era cât pe ce să se obişnuiască fără mâncare, a murit.

5,4

GRAFICĂ	07
SUNET	07
GAMEPLAY	04
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	04
IMPRESIE	05

Gen: Space-sim **Producător:** Paradox Interactive **Distribuitor:** Akella
ON-LINE: www.paradoxplaza.com/DarkHorizon

CERINŢE MINIME:
Procesor: 2 GHz **Memorie:** 1 GB RAM **Accelerare 3D:** 128 MB VRAM



SĂ ATERIZEZI E GREU.

SĂ ZBORI E UŞOR.





PURE











WWW.PUREVIDEOGAME.COM





PLAYSTATION 3

PC DVD ROM

O ZI DE ADRENALINĂ



Cumpără jocul PURE, participă la promoţie şi trăieşte o super-aventură de o zi, cu 2 ATV-uri!

Trimite bonul de casă şi o copie de buletin la fax: 021.330.17.19, la email: concurs@tntgames.ro,
sau la adresa: Str. Plugarilor, Nr.10-14, sector 4, Bucureşti, România
Perioada promoţiei: 31.10.08 – 31.12.08. Extragerea va avea loc în data de 8 ianuarie 2009.





Mount&Blade

„Şi-am încălecat pe-o şa, să colind Caladria"

Cine nu a simţit dorinţa, citind o poveste cu zmei fioroşi şi cosânzene virtuoase, de a deveni el însuşi Făt-Frumosul care despică ţeasta zmeului cu paloşul şi-o duce pe Leana la bal?

Ei bine, de-a lungul vremii pierdute în faţa pixelilor jucăuşi ne-am delectat cu destule titluri care au permis celor cu înclinaţie gameristică (a se citi cocoaşă de la stat la birou) să-şi satisfacă aceste dorinţe, de la Hexen sau Elder Scrolls Arena şi mergând până la jocuri mai complexe ori impresionante grafic, precum Oblivion, Gothic, Drakan sau Arx Fatalis. Totuşi, niciunul dintre acestea nu punea accentul pe realismul luptelor; ba săgeţile nu zburau cu boltă - de parcă am gâdila toţi arcul lui Ulise, ba o lovitură dată în creştetul vrăjmaşului de-abia îi deranja puţin pieptănătura (asta în caz că nu-l rata de-a binelea).

În sfârşit, cineva s-a gândit la voi: Armagan Yavuz, de profesie turc, alături de preafrumoasa lui soţie, meştereşte din 2001 încoace la un joc ce-şi propune să ridice lupta medievală până la nivelul de artă. Totul a început cu lucrat în timpul liber, ca un hobby, însă în cele din urmă amândoi au renunţat la slujbe pentru ca jucăria lor să vadă lumina unui distribuitor oficial, mare şi lat. Cei doi şi colaboratorii lor lucrează sub numele conspirativ TaleWorlds, iar pruncul lor virtual, botezat Mount&Blade, reuşeşte să strângă în titlu cele mai bine realizate faţete ale jocului.



Hai să-ţi plantez o plombă, amice!

Din start, recunoaştem cu pălăriile jos că producătaurul a reuşit să-şi atingă principalul scop. Jocul are un grad ridicat de realism şi poate fi numit fără probleme un simulator de luptă medievală (să nu cumva să vă treacă prin minte că ar fi asemănător cu Mortal Kombat în vreun fel).

Cu bocceluţa prin Caladria

La început, veţi răspunde câtorva întrebări bine plasate despre tatăl, mama şi viaţa voastră de până în momentul începerii jocului, mai ceva ca la un interviu S.R.I. (ne referim desigur la alter ego-ul dumneavoastră din joc, Mount&Blade fiind până la urmă un RPG). În funcţie de ce aveţi de spus, vă veţi alege cu o configuraţie de bază sau alta a „foii de personaj" (adică atributele principale, skill-urile şi dibăcia în mânuirea diverselor categorii de arme) şi cu diverse obiecte şi arme în inventar. Chiar din start, veţi mai putea aloca ceva puncte ici-colo, urmând să optaţi pentru un nume, o moacă şi să începeţi în sfârşit basmul.

Un pic de Loading şi... vă treziţi postura unui aventurier ce rătăceşte prin vastul ţinut numit Caladria. Frumoasa vale mărginită de munţi şi mare este cam tristă de felul ei, din pricina mai multor regate care se află într-un permanent război pentru supremaţie. Ca orice suflet rătăcitor din acea perioadă, veţi putea exploata această situaţie belicoasă pentru a strânge avere, moşii sau, de ce nu, să vă amestecaţi şi sângele cu ceva pigment albastru.

Cei care se aşteaptă la dragoni, magii, goblini, orci şi elfi pot să-şi pună poftele-n cui; universul Mount&Blade este o replică ce se vrea fidelă perioadei medievale care agaţă-n cui corola de minuni a literaturii High Fantasy. Deşi nu veţi putea arunca vrăji din turnul vostru de fildeş, nu veţi duce lipsă de aventuri; doar că duşmanii vor trebui nimiciţi cu ajutorul spadei, lăncii, suliţei, al arcului şi al hoardei de „cărnuri de tun" numită oastea personală, căreia îi veţi putea da şi câteva ordine, printr-un sistem simplist, însă nu de puţine ori eficient. Partea de tactică nu este atât de complexă precum în titlurile Total War, însă fiecare armă are avantajele şi dezavantajele ei, timpul zilei şi vremea influenţează mult deplasarea combatanţilor şi eficienţa proiectilelor,



Ăstora le-au luat pământul, e clar...

aşa că, având puţin spirit de observaţie şi discernământ, puteţi aduce de partea voastră sorţii potrivnici.

De unde şi până unde?

Odată ajunşi în Caladria, aceia dintre voi care nu l-au jucat din fazele lui de pre-lansare vor fi covârşiţi de o totală lipsă de direcţie.

Bun, aveţi un cal, ceva armură, câteva arme şi câţiva bănuţi în buzunar, dar nicio indicaţie despre ce ar trebui să faceţi, tutorialul neacoperind nimic altceva în afara ciomăgelii călare şi pe jos.

„Cine sunt inamicii?", vă veţi întreba. În primul rând, vă veţi trezi ţinta tuturor găştilor de jefuitori care trăiesc cu impresia că aveţi cal de lemn şi spadă din cauciuc. După ce-i altoiţi bine, eventual luând câţiva dintre ei prizonieri, va trebui să vă căutaţi norocul prin tot felul de cătune, oraşe şi cetăţi, îndeplinind diverse rugăminţi „ale nişte unora". Dar nu aici e partea frumoasă;



dacă vreți să aveți parte de o aventură ca-n povești, plină de pericole și de bogățiile care vin de obicei la pachet în aceste circumstanțe, va trebui să vă orientați spre unul din regii Caladriei și să vă angajați în slujba lui. Nici să nu vă treacă prin minte că puteți să vă încoronați rege pur și simplu, deoarece asta v-ar face dușmanul tuturor celorlalți regi, care nu vă vor susține dacă nu aveți ceva sânge regal susurând prin vene (și nu-l aveți, sâc-sâc!).

Pe de altă parte, puteți colinda prin Caladria ca un aventurier fără căpătâi până veți deveni destul de faimos/faimoasă ca să puteți atrage de partea voastră diverși pretendenți la unul dintre jilțurile regale (aceștia sunt niște amărâți fără un ban în buzunar sau vreun soldat în subordine, dar au ceva ce voi nu aveți: pedigri regal), cum altfel decât cocoțându-l taman pe tron. Această cale este mult mai bănoasă decât vasalitatea față de un rege sau altul. Devenind singurul general al unei noi puteri, chiar dacă în mod oficial puterea stă în mâna regelui, realitatea nu vă va oferi decât motive estetice de-a duce lipsa coroanei.

Urmând unul dintre aceste fire epice (sau mai multe, căci Mount&Blade vă permite să schimbați părțile în orice moment, dacă nu sunteți prea nepopular(ă) în ochii celor de partea cărora vreți să treceți), veți ajunge să comandați (și implicit să taxați) orașe, sate și castele. Altfel spus, povestea v-o faceți singuri.

Mai chingdăm forăhors!

Numele Mount&Blade sugerează bine că veți „ecvestri" în lung și-n lat, calul fiind poate cel mai important utilaj din dotare. Cocoțați în spatele acestuia fiind, veți putea înclina balanța cu mult în favoarea voastră, atât în fața pedestrașilor, cât și a călăreților inamici (care nu sunt încă în stare să tragă din frâie suficient de bine cât să-și exploateze bidivii la maximum).

Fie că alegeți să tranșați opoziția cu sabia, să vă înmuiați vârful lăncii în retina banditților, să învârtiți ghioaga, să întindeți arcul și arbaleta, să despicați vrăjmașii cu securea sau să trimiteți par avion sulița după dânșii, călare veți fi mai bine apărat de atacurile inamicilor. Pe de o parte, datorită vitezei și în al doilea rând fiindcă bietul animal pe care-l mânați între picioare tinde să cadă victimă atacurilor mult mai des decât voi. De asemenea, o șarjă la viteză maximă a unui un cal îmbrăcat în armură de zale ce poartă-n spate o conservă cu lance are tendința să treacă prin rândurile inamicilor precum acul prin covor, lăsându-i pe mulți cu botu'-n țărână.


Bă, care mi-a luat calu'?

Să nu vă bazați însă exclusiv pe „tăria călăriei", deoarece se poate ca armăsarul să crape sub voi în mijlocul plutonului inamic... Abia atunci veți plânge că nu ați fost pe stadion să faceți condiție fizică, precum și pentru că purtați o armură de 100 de kile și încercați fără sorți de izbândă să fugiți de ostașii inamici, care țopăie de zor în jurul vostru cu platoșele din piele sau cămășile de zale.

Așadar, hop și noi către „miez", să vă spunem câte ceva despre...

... dinamica bătăliilor

Așa cum vă povesteam, joculețul de față reușește să creeze sentimentul de implicare totală în luptă. Oricât de bine pregătiți sunteți, șansele voastre de supraviețuire scad exponențial odată cu numărul de adversari ce vă atacă simultan. Pe jos fiind, atunci când vă treziți încolțiți de doi-trei-patru adversari, se prea poate să nimeriți o lovitură puternică de sabie, scurtând cu un cap mai mulți „interlocutori" deodată, dar statistic vorbind, este mult mai probabil să îngenuncheați sub loviturile năprasnice care vin fără încetare din toate părțile. Asta din cauza sistemului de luptă. Pentru a para cu succes o lovitură trebuie să acționați tasta de blocare (în mod normal, clic dreapta) imediat ce adversarul pornește mișcarea de atac, în caz contrar vă veți alege cu ditamai buba. Atât diversele atacuri, cât și blocarea pot fi controlate sută la sută manual. În cazul ofensivei, asta nu deranjează prea mult, în schimb dacă nu sunteți foarte atenți cu paradele, veți mușca adesea bucăți de oțel care vă vor servi în mod sigur drept învățături de minte pentru neatenția de care ați dat dovadă. Dacă doriți asta, nu trebuie decât să activați opțiunile corespunzătoare. Partea bună este că puteți modifica oricând acești parametri, precum și dificultatea generală a luptelor (damage normal sau redus, adversari mai abili sau mai tâmpi în luptă), iar efectele se fac simțite la următoarea confruntare.



Lupta cu armele de tras de la distanță este cu totul ieșită din comun. Atât sulița și arbaleta, cât mai ales arcul oferă o satisfacție enormă la doborârea cărnurilor de tun, grație reprezentării grafice, a „feeling"-ului și mai ales a dificultății presupuse de folosirea acestora. Dacă sunteți pe jos, lucrurile sunt destul de simple. Stai pe loc, beneficiezi de precizie maximă, țintești și tragi. Dacă au ajuns la tine și n-ai o sabie la îndemână, ghinion. Din fugă, precizia mai scade, însă penalizarea este atenuată încet-încet pe măsură ce personajul vostru devine mai priceput într-ale trasului cu arbaleta, arcul sau într-ale aruncatului celor... aruncabile.

Din șa, lucrurile stau similar, cu mențiunea că trebuie să vă udați bine aptitudinea Horse Archery pentru a nimeri mai des ținta din goana calului. Ce-i drept, dacă puneți frână și ochiți, precizia va fi aproape impecabilă, însă plăcerea de a ciurui din galop este prea mare ca să lase loc unor astfel de tentații, excepție făcând poate o bătălie decisivă în care sorții vă sunt potrivnici.

În disperare de cauză, puteți pur și simplu să-i trântiți și să-i jucați în copite pe nenorociții care-au îndrăznit să vă ațină calea.

Nu mică ne-a fost satisfacția când am reușit să doborâm de pe cal un adversar cu o lovitură de săgeată, suliță sau lance bine plasată, iar acesta a fost târât pe jos mai departe fiindcă i se agățase piciorul în scară.

Că tot vorbim de lance, n-am putut să trecem cu vederea posibilitatea de a propti clasica armă de turnir și variantele acesteia în armură (în realitate, multe armuri specifice cavalerilor erau prevăzute cu un locaș special pentru asta) și de a șarja nemilos către victimele împietrite de groază. Tot ce trebuie să faceți este să lăsați clicul mouse-ului în pace și să mânați cu viteză pentru a livra un vârf (ne)sănătos de lance proptită în adversar (Couched Lance Damage).

Manevrabilitatea cailor este excelentă (și aceștia vin în mai multe soiuri: unii sunt mai sprinteni, alții rezistă mai bine la lovituri, în timp ce unele soiuri sunt mai docile și pot fi îndrumate mai ușor), iar sentimentul de călărie sublim.

Chiar dacă animațiile nu vă vor face plombele să plesnească precum cele din Assassin's Creed (exemplu perfect de măr frumos, dar viermănos), prin partea de gameplay, M&B îi face titlului de la Ubisoft – și multor alte titluri cu buget baban – cu mâna din mers.

Ca să încheiem cu partea de luptă, concluzionăm că implementarea este de departe cea mai bună de până acum (de fapt, singura tentativă anterioară de simulare a mai putut fi văzută în Die by the Sword, însă acolo treaba era atât de complicată încât în final dăuna grav jucabilității), sentimentul unei lovituri



bine plasate fiind de-a dreptul înălţător. La finalul unei bătălii grele vă veţi trezi chiuind de bucurie cot la cot cu oştenii voştri, asta dacă au fost suficient de curajoşi încât Ares să le ofere ocazia de a vedea o nouă luptă.

În săbii să ne tăiem şi-n săgeţi să ne ciuruim!

Dacă vă tentează ideea de a vă juca de-a Lancelot care cucereşte inimile domniţelor de la curte, M&B vă oferă un foarte drăguţ turnir (cum puteau să lipsească turnirurile dintr-un simulator medieval?), în care puteţi face niscai galbeni cinstiţi măcelărindu-vă adversarii în cele mai diverse moduri.

Ceea ce face din turniruri probe relativ dificile este faptul că nu vă alegeţi armele. Fiecare confruntare din turnir vă aruncă într-o arenă, iar adversarii, aliaţii, armele şi eventualii cai sunt generaţi şi distribuiţi în mod aleator (totuşi după nişte reguli care creează un oareşce echilibru). Aşa se face că, în ciuda abilităţilor voastre extraordinare, se poate să o luaţi pe coajă foarte urât, taman în ultima rundă, când deja simţeaţi laurii (şi Laurele) victoriei încoronându-vă fruntea. Nu o dată m-am trezit într-un meci de patru contra patru în care eu aveam doar un arc, iar ceilalţi săbii şi scuturi... totul a fost minunat până când au reuşit să se apropie de mine, tăindu-mi elanul cu ascuţişul săbiei.

Pe de altă parte, turnirurile sunt foarte amuzante şi, ca o notă de culoare locală, armele pe care le primiţi depind de zona în care are loc turnirul; astfel, dacă jucaţi în domeniul nordicilor, vor predomina topoarele, pe teritoriul swadanilor veţi avea parte doar de săbii, lănci şi mulţi cai, iar pe teritoriul kherjiţilor veţi avea parte doar de arcuri şi suliţe; am prins un meci extrem de frumos cu 32 de călăreţi, toţi echipaţi cu arcuri... vă puteţi imagina cum zburau săgeţile şi caii în toată arena destul de mică pentru un asemenea conflict.

Role-playing sau acţiune?

După cum vă povesteam mai sus, varietatea de arme este foarte mare şi va trebui să vă găsiţi stilul preferat de luptă. Aici intervine din plin sistemul de croire a personajului, care vă pune la dispoziţie o multitudine de aptitudini şi dibăcii atât în ce priveşte lupta, cât şi din punctul de vedere al unui general care trebuie să recruteze, echipeze, bandajeze, să plătească şi să hrănească o armată (în versiunile trecute, exista un slot special pentru mâncare, în care vă puteaţi sacrifica roibul... hehe), în tot acest timp având grijă de satele, oraşele şi castelele din subordine, cât şi de generalii adverşi, care trebuie convinşi să vă dea pace sau mai mulţi bani.

Dar să nu vă fie frică, nu sunteţi singuri în aceste multe sarcini; jocul vă pune la dispoziţie mai mulţi aventurieri care sunt dornici să vină cu voi la război prin Caladria, aceştia putând să vă ajute cu o groază de skill-uri folositoare, de la găsitul urmelor inamicilor până la repararea zidurilor castelului după ultimul asediu (Engineering). Dată fiind deplasarea pe harta mare, există skill-uri precum Scouting (vedeţi trupele inamice de la distanţă mare) sau Pathfinding, în timp ce absenţa poţiunilor de vindecare miraculoasă şi a vrăjilor face loc unor abilităţi de chirurgie, tratare a rănilor şi cântare a prohodului. De menţionat ar fi că acestea sunt Party Skills, adică se ia în considerare în primul rând valoarea aferentă celui mai priceput trupeţ, iar dacă toţi ceilalţi membri ai oastei (doar aventurierii, nu şi ostaşii de rând) au respectiva aptitudine peste o anumită valoare, primiţi un bonus de +1.


Attila în plină desfăşurare

Partea foarte frumoasă cu aceşti aventurieri este că fiecare vine cu preferinţele lui în ce priveşte aventurile în care porneşte, dar nu-i este indiferent nici în compania cui călătoreşte. Astfel, unuia mai paladinos din fire îi place disciplina, în schimb altul are apucături de mare tâlhar; unul nu suportă să facă fapte neonorabile, iar altul ar vrea să fure de la gura bietului ţăran până şi ultima gulie de pe tarla.

Acest sistem vă va obliga să vă alegeţi un schelet moral şi un model comportamental bine stabilite pentru personajul vostru şi să mergeţi în direcţia respectivă până la capăt. Altfel, s-ar putea să vă treziţi singur cuc, având în mână luptători care mor pe capete din cauză că v-a lăsat chirurgul, fiind hăituit la tot pasul fiindcă v-aţi pus rău cu toată lumea sau cu o armată care se târăşte ca un melc



prin ținut fiindcă v-a dat verde cea mai pricepută dintre iscoade.

Trebuie să precizez că aceasta este una dintre foarte puținele tentative de a face un RPG veritabil, adică un joc în care trebuie neapărat să-ți asumi până la capăt un rol anume ca să ai succes în ceea ce întreprinzi, spre deosebire de majoritatea celorlalte așa-numite „RPG-uri", unde aceasta rămâne o simplă opțiune de gust și culoare, negând astfel chiar esența conceptului de Role Playing Game și fiind etichetate astfel mai mult dintr-o convenție împământenită.


Pentru pace și popor, mai tai un cotropitor

Așadar, nota zece pentru inițiativă aici, căci veți putea juca un lord mișel, o armată numeroasă, un bandit viclean, foarte priceput la tras cu arcul sau un nobil cavaler ce-și pune sabia și viața în slujba dreptății; posibilitățile sunt extrem de numeroase și jocul va oferi o experiență diferită pentru fiecare cale. Răspunsul la întrebarea din titlul de mai sus este: și una și alta.


De-aici se vede castelul meu!

Toate bune, dar cum câștig ?

Răspunsul este simplu: nu câștigi. Jocul nu are o finalitate, dar asta nu este neapărat o problemă deoarece nu are niciun fir epic ce trebuie urmat, povestea și-o face fiecare, iar jocul se termină când te hotărăști să agăți sabia în cui și să te retragi la vatră, opțiune prezentă explicit în joc.

Din acest punct de vedere însă, producătorul a cam dat cu bățu-n baltă, jocul fiind foarte nefinisat în ce privește potrivirea și echilibrarea quest-urilor, așa că vă sfătuim să țineți salvări bine gândite, fiindcă în orice moment vă puteți trezi că aveți nevoie să vorbiți cu un anumit general, iar acesta este într-un oraș în care nu mai puteți intra; acesta este doar un exemplu din ce vi se poate întâmpla, și îmi pare rău că un joc atât de bine gândit nu a fost adus la viață cu mai multă atenție pentru detaliu (adică detaliile relevante)... este pur și simplu nefinisat, iar partea cu adevărat frumoasă a lui Mount&Blade nu a evoluat mai deloc de la o versiune beta făcută cu mai bine de un an în urmă.

... în care așternem câteva cuvinte de final și ne băgăm picioarele în Paradox Interactive

Grafica, deși în general plăcută, nu este la nivelul perioadei actuale, sunetul lasă loc de multe îmbunătățiri (ne place muzica aleasă), AI-ul nu este cel mai strălucit, iar întreg gameplay-ul dă oarecum senzația de Beta. Nu vom sta să enumerăm neajunsurile, fiindcă, de fapt, niciunul dintre acestea nu este groaznic. Sunt multe și ocazional enervante, însă indiferent câte peceli și defecte i-ați putea găsi, inovațiile pe care le aduce și conceptul „cu lipici" le eclipsează, fără drept de apel.

Nu știm sigur cine a fost oligofrenul care a decis ca M&B să coste 29,99 USD / EUR (mulțumim din suflet pentru „generoasa" echivalare fictivă a celor două monede oricum numai egale nu), dar l-am bate bine, fiindcă este un preț mult mai mare decât merită jocul în stadiul în care a fost lansat. Asta în special pentru o versiune distribuită digital, ale cărei costuri de comercializare sunt minuscule față de o variantă retail, în cutiuță, cu manuale și tot felul de bunătăți. Probabil că este vina Paradox Interactive. În caz contrar, ne cerem scuze și punem o întrebare, ca niște necunoscători: dacă din douăzeci de oameni l-ar cumpăra unul singur la prețul acesta, oare dacă ar fi cerut pe el 10 USD/EUR, l-ar fi cumpărat de trei ori mai multă lume? Având în vedere că în țările „civilizate" atât costă două pachete de țigări, probabil că l-ar fi cumpărat măcar jumătate dintre curioșii care-ar fi ajuns în magazinul virtual Paradox. Profit cu mult mai mare, o comunitate mai solidă în așteptarea lui Mount&Blade 2 (care va exista și se pare că va avea multiplayer), toată lumea câștigă, dar...

Pe o notă pozitivă, dacă accesați pagina oficială Taleworlds, adică www.taleworlds.com, de acolo îl veți putea cumpăra la prețul de 29,99 USD sau, atenție, 23,31 EUR. Aha, deci se poate!

Cu siguranță că M&B va primi numeroase actualizări, fie pentru rezolvarea unor probleme, fie pentru adăugarea de conținut proaspăt. În plus, comunitatea destul de mare de modding (www.mbrepository.com) a produs o mulțime de variațiuni, conversii totale și îmbunătățiri, dintre care vă recomandăm în primul rând Graphical Enhancement Resources v2.51și Graphical Enhancement Textures v2.5, pe care le-am avut permanent instalate, pentru simplul fapt că într-adevăr îmbunătățesc radical aspectul jocului. În orice caz, încercați neapărat demo-ul de pe DVD și acordați-i o șansă, fiindcă veți fi răsplătiți în feluri nebănuite.


Vader. Neagoe Basarab-Vader

■ **Elessar și Caleb**



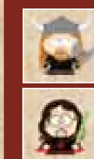
NICI MACAR UNA

Să spunem Medieval: Total War? Sau poate Stronghold? Ok, sunt medievale și atmosfera bate puțin spre M&B, însă... nu! Poate că vi se pare ciudat, însă pur și simplu nu putem găsi o alternativă viabilă pentru Mount&Blade, care împletește elemente originale cu o sumă de concepte faine și idei bune împrumutate într-un mod fericit. Este unic, încercați-l!

BUNE:
- inovator
- simulare foarte reușită a luptei medievale
- oferă elemente adevărate de role playing

RELE:
- nefinisat (citiți ultima parte a articolului)
- Production Value mic în raport cu prețul
- nu are multiplayer
- au scos slotul special pentru mâncare unde îți puteai sacrifica murgul

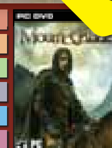
CONCLUZIE:



Chiar dacă jocul este departe de perfecțiune, dă clasă majorității titlurilor contemporane prin inovațiile pe care le aduce și îmbinarea de cele mai multe ori fericită a elementelor de acțiune, role playing, politică și economie, într-un miez unic, distractiv și deosebit de rejucabil. Puneți gheara pe el și butonați, nu vă mai holbați aici!

8

GRAFICĂ	08
SUNET	07
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen Action/RPG **Producător** TaleWorlds **Distribuitor** Paradox Interactive
Ofertant TaleWorlds Shop **ON-LINE** www.taleworlds.com

CERINȚE MINIME:
Procesor PIV 2 Ghz **Memorie** 512 MB RAM **Accelerare 3D** 64 MB



NIKOPOL
SECRETS OF THE IMMORTALS

Văzut-ai câte puzzle-uri s-au strâns?

Dacă auzi că studioul de producţie multimedia al lui Benoit Sokal a creat un joc inspirat din opera lui Enki Bilal, ce spui prima oară? Probabil: „cine este Enki Bilal?". Păi, la origine este un artist grafic, de educaţie franceză, crescut pe lângă Rene Goscinny şi compania, într-unul din mediile cele mai fertile pentru banda desenată, din Europa. Una din creaţiile sale, care l-a consacrat atât ca desenator, cât şi ca autor al scenariului, este trilogia de benzi desenate Nikopol. Desfăşurându-se într-un viitor cenuşiu, sumă distopică a multora din temerile noastre actuale, trilogia Nikopol impresionează prin arta vizuală şi prin originalitatea epică. S-a făcut şi un film, scump de nu se poate, pornind de la această trilogie. Vă recomand să vizionaţi „Immortel (ad vitam)", este deosebit de interesant ca atmosferă şi grafică animată, aceasta din urmă îmbinată cu scenele filmate.

De altfel, dacă vreţi să puteţi pricepe ceva din jocul Nikopol: Secrets of the Immortals, e cam musai să vedeţi filmul, şi, dacă se poate, să aruncaţi un ochi şi peste benzile desenate din trilogia originală. Spun asta pentru că, la nivel de story, lucrurile stau nu tocmai extrem de foarte bine în Nikopol: Secrets of the Immortals.

În primul rând, producătorii jocului par a presupune că tu te-ai îmbăiat în opera lui Enki Bilal ca în lichidul amniotic din uterul mamei. Probabil din acest motiv filmul introductiv al jocului este foarte sărac în elemente epice, conţinând sub minimul necesar de indicaţii despre locul, timpul şi contextul în care te afli. Astfel, o bună parte dintre potenţialii jucători s-ar putea simţi prea puţin motivaţi să-şi consume timpul şi energia cu un titlu al cărui film introductiv nu este o momeală suficient de bine construită ca poveste şi atmosferă.

În al doilea rând, tot ca în primul rând. Adică, povestea jocului se desfăşoară mult prea rapid, fără dezvoltări laterale care să arunce o lumină lămuritoare asupra contextului şi personajelor, cu prea puţine explicaţii şi implicaţii. Totul este rapid şi liniar, parcă producătorii au vrut să aibă numai un mic eşafodaj, o schelă firavă care să te conducă de la un puzzle la altul.

Paradoxal, felul în care au construit acest eşafodaj fragil este unul din atuurile jocului. Probabil pentru prima oară văd folosită o tehnică pe care aş numi-o „a benzilor desenate animate". În pasajele cinematice se derulează un fel de film în care spaţiul ecranului este împărţit şi alocat precum cel al paginii unei benzi desenate, dar în mod dinamic. Excelent gândite şi realizate vizual, aceste scene fac deliciul jocului Nikopol: Secrets of the Immortals. Dar, din păcate, deşi dau foarte bine la ochi, în schimb oferă prea puţin ca informaţie despre tot ce este universul „nikopolian", ceea ce atacă atmosfera, implicit şi motivaţia de a face eforturi pentru a merge mai departe în joc.

Iar asta pentru că puzzle-urile din Nikopol: Secrets of the Immortals nu sunt chiar dintre cele mai uşoare pe care le-am văzut la viaţa mea de jucător. Vreo două sunt grele pentru că nu le-am găsit nici o logică funcţională, doar una (im)pusă cu mâna, unele sunt grele pentru că presupun o gândire destul de serioasă, aproape obsesivă, iar altele sunt grele pentru că presupun iteraţii numeroase de operaţiuni de învăţare prin încercare. În ansamblu, însă, puzzle-urile din Nikopol sunt dintre cele mai interesante peste care am dat vreodată, iar două din minijocurile pe care trebuie să le parcurgi pentru a înainta în acţiune mi se par geniale - le-aş juca separat oricând, cu mare plăcere, în nenumăratele variante posibile.

Mă declar nemulţumit de felul în care a fost însăilat epic Nikopol: Secrets of the Immortals, liniar/simplist, cu prea puţină atenţie pentru cei nefamiliarizaţi cu universul trilogiei omonime. Sunt, totuşi, impresionat de grafica deosebită a jocului, de felul în care acesta aduce un tribut talentului unui mare creator de benzi desenate, Enki Bilal. De aceea, aş spune că ne aflăm într-unul din cazurile în care un joc ne atrage atenţia asupra unui univers, ne împinge să-l explorăm în film şi benzile desenate, pentru a reveni apoi, din nou, tot la joc, de data asta în cunoştinţă de cauză - no harm done.

Marius Ghinea



alternativa



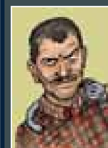
CITY OF THE LOST CHILDREN

Deşi nu există o asemănare directă, mi se pare o bună recomandare ca alternativă jocul City of the Lost Children. La rândul său inspirat dintr-un film francez superb, City of the Lost Children atrage prin atmosfera umbrită de distopie şi luminată de eroi stranii, bine completată de puzzle-uri inteligente şi originale.

BUNE:
- grafica
- secvenţele cinematice
- unele puzzle-uri

RELE:
- povestea şi viteza derulării ei
- lipsa amănuntelor semnificative

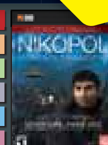
CONCLUZIE:



Nikopol: Secrets of the Immortals este un titlu de jucat după ce ai văzut filmul şi benzile desenate ale lui Enki Bilal şi eşti deja introdus în universul Nikopol. Din fericire, aşa ai de câştigat cunoscând arta lui Bilal, dar şi parcurgând un joc excelent realizat grafic, cu puzzle-uri interesante, de o dificultate peste medie.

8,2

GRAFICĂ	10
SUNET	08
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	06
IMPRESIE	08



Gen Adventure **Producător** White Birds **Distribuitor** Got Game Entertainment
ON-LINE www.nikopolgame.com

CERINŢE MINIME:
Procesor PIV 1,7 GHz **Memorie:** 512 MB **Accelerare 3D:** 128 MB

Extinde-ți cunoștințele!

și poți **câștiga lunar** unul din premiile oferite de LG!

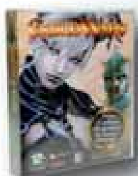
www.chip.ro/promo



Adună puncte — Extinde-ți cunoștințele — Primești reviste

Validează-ți codul acum și vezi dacă ai câștigat!

160 jocuri Guild Wars



40 de abonamente pe 6 luni

800 de reviste



5x LCD TV 32LG6000 SCARLET



Scarlet 32LG6000 imagine perfectă, design ultra-slim.
• Diagonala 82 cm • Contrast dinamic 50,000:1 • Unghiuri de vizibilitate 176/176 • TruMotion 100Hz • AVMode • Difuzoare ascunse • Senzor inteligent • Rezoluție Full HD • 4 x HDMI Simplink
LCD Scarlet a obținut premiul "Best of Innovations" pentru anul 2008.

5x Sistem Home Cinema LG Champagne HT762TZ



- Putere totală 700W • Dolby Digital, Dolby Pro Logic II, DTS, 2ch down-mixing
- Playback DVD-uri • Full HD Up-Scaling (1080p)
- Compatibilitate formate: DVD±R/RW, DVD-Audio, WMA/MP3/JPEG/DivX CD-R/RW
- USB Plus (MP3,JPEG,MPEG) • Portable Audio-In (3.5F Stereo In)

5x Micro sistem LG FB163



- Putere totală 160W(80Wx2)
- Redare DivX, DVD+/-RW, CD-R, RW, MP3, WMA, AM/FM radio tuner
- Auto equalizer • USB recording
- Slot CD/DVD vertical
- iPod docking station

În perfecționarea sunetului pentru produsele LG s-a implicat Mark Levinson, considerat a fi un guru al industriei produselor audio premium.



Premiile oferite în cadrul campaniei promoționale „Extinde-ți cunoștințele" sunt pentru întreaga perioadă de desfășurare a acesteia, finalul campaniei fiind 31 ianuarie 2009. Câștigătorii vor fi desemnați lunar prin tragere la sorți, prin intermediul sistemului online de pe site-ul www.chip.ro. Desemnarea câștigătorilor premiilor oferite de LG se va face la finalul fiecărei luni, iar anunțarea acestora se va face în ediția revistei următoare. Astfel, în momentul în care introduceți online codul unic de promoție veți primi automat un mesaj de informare a faptului că ați câștigat sau nu unul dintre premiile campaniei noastre. Mai multe detalii referitoare la acest concurs găsiți pe site-ul www.chip.ro/promo

Campania promoțională „Extinde-ți cunoștințele" se desfășoară în perioada 25.06.2008 – 28.02.2009, în limita stocului a 1000 de reviste pe lună. Pentru a participa la promoție trebuie să vă înregistrați online pe site-ul www.chip.ro/promo, unde veți putea valida codurile unice de promoție, inscripționate pe CD-urile/DVD-urile revistelor cumpărate.

La promoție puteți participa doar cu un singur cod pentru o anumită apariție (de exemplu, puteți folosi doar un singur cod pentru revista CHIP cu DVD – ediția Iulie 2008, un singur cod pentru revista Foto-Video Digital - ediția August 2008 etc.). Fiecare revistă valorează un număr de puncte. Punctele acumulate nu se pot schimba în bani.

Cu cât cumpărați mai multe reviste și implicit adunați mai multe puncte, cu atât veți primi mai multe reviste preferate.

Detaliile și regulamentul se găsesc la adresa www.chip.ro/promo, la adresa de e-mail sofia_grigore@vogelburda.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158/0268.418.728

* imaginile premiilor sunt cu caracter informativ

Mersul cu ATV-ul peste un dâmb, la 80 de kilometri pe oră, poate fi ceva foarte distractiv, la fel ca încercarea de a face o cascadorie aeriană spectaculoasă, dar greşit calculată, ce vă poate trimite cu nasul în pământ. Un ATV poate fi un vehicul periculos dacă este folosit în astfel de moduri. Rămâne distractiv, dar în loc să riscați să pierdeți o mână, un picior sau coloana vertebrală, mai bine puneți mâna pe Pure. Jocul este creat de Black Rock Studio, un grup de indivizi cu experiență în domeniul curselor pe două şi patru roți, aceştia având în palmares un număr destul de mare de jocuri, precum cele din seria ATV Offroad Fury şi MotoGP, iar această experiență îşi face simțită prezența şi în Pure.

Probabil numele jocului pare straniu la prima vedere, deoarece nu prea indică nimic despre joc, dar după câteva minute de gonit peste văi şi dealuri, vă dați seama că Pure descrie perfect acest joc, pentru că oferă distracție pură. În caz că nu ați înțeles până acum, Pure este un joc despre ATV-uri, ce se încadrează fără mari probleme în genul de arcade racing, numai că, spre deosebire de alte jocuri de curse arcade, nu va trebui să vă învârtiți în jurul unui circuit făcând lucruri plictisitoare precum stabilirea de recorduri de pistă. Pure oferă o varietate mult mai mare de joc. Dar înainte de a trece la acest capitol, nu trebuie ratată ocazia de a menționa cât de bine poate să arate jocul.

ce, delicioase. Nici pilotul sau ATV-ul nu au fost ignorați. Hainele cu care avatarul vostru este îmbrăcat se vor mişca în mod realist în funcție de viteza cu care vă deplasați şi veți putea aprecia cât de multe căzături, mai mult sau mai puțin fatale, a luat, după cantitatea de noroi de pe echipament. Nu veți găsi sânge în joc din păcate, pentru că, la urma urmei, este un joc de la Disney. ATV-ul este şi el realizat destul de bine, iar animațiile sunt fluide, mai puțin cele ale căzăturilor, care sunt pur şi simplu *mortale*. Grafica este acompaniată de o varietate de sunete precum bârâitul micilor motoare, foşnetul ierbii sub roți sau

ATV la maximum!

PURE

Pe un plai de rai

Atenția la detaliu de care a avut parte componenta vizuală a jocului este destul de mare având în vedere că în general nu veți sta pe loc să admirați copacii. Dar chiar şi la viteze mari nu se poate să nu rămâneți surprinşi de cât de frumos este acest joc de curse cu ATV-uri. Hărțile pe care se desfăşoară fiecare cursă sunt destul de mari şi detaliate, ceva ce devine foarte evident atunci când ATV-ul părăseşte solul şi vă oferă o privelişte de ansamblu a unei zone foarte întinse, detaliate şi foarte colorate. Frunzele copacilor se mişcă în bătaia vântului, lumina întrepătrunde prin crengi de parcă s-ar crede în Crysis şi alte artificii grafi-





Cascadorul cerului



L-am construit de la zero


Nebunie pe câmpie!


Numai bun de rupt picioare

cel al pietrişului aruncat de ATV-uri în galop, lovind capul unui pilot. Muzica jocului s-ar putea spune că este destul de bine aleasă, serveşte la crearea unei atmosfere potrivite pentru ce urmează să faceţi în Pure. La fel ca majoritatea jocurilor existente, Pure este împărţit în două segmente mari şi late, single şi multiplayer. Componenta de single player oferă două moduri de joc principale, quick race şi World Tour, campania jocului. Pe parcursul a şapte locaţii şi în jur de 40 de curse va trebui să ajungeţi campion mondial la tot ce înseamnă curse de ATV. Veţi putea alege genul şi înfăţişarea pilotului vostru, precum şi ATV-ul pe care îl va conduce. Nu veţi fi limitat la un anumit număr de vehicule predefinite şi mai târziu upgrad-abile, ci jocul vă dă posibilitatea să construiţi de la zero un ATV funcţional. Veţi avea o selecţie largă de cadre, motoare, roţi, suspensii şi cam tot ce este necesar pentru a face mult zgomot la viteză mare. Chiar dacă jocul este un arcade, asta nu înseamnă că modul în care vă veţi construi ATV-ul nu va influenţa performanţa în timpul cursei, iar fiecare componentă pe care o adăugaţi va influenţa modul în care se comportă maşinăria. Mai precis, veţi putea influenţa viteza maximă, acceleraţia, manevrabilitatea, cât de eficient poate fi boost-ul de viteză şi cât de bine vă vor putea ieşi cascadoriile. Componente noi sunt deblocate pentru fiecare cursă pe care o câştigaţi, ceea ce înseamnă că va trebui să reconstruiţi în mod constant ATV-ul dar, pentru cei care nu vor să piardă timp cu partea tehnică, jocul oferă o opţiune de construire automată în funcţie de parametrii menţionaţi mai sus.

Pierdut dinte, ofer recompensă

Pure oferă trei tipuri de curse în single player. Acestea sunt Sprint, Race şi Freestyle. Fiecare tip de cursă se desfăşoară pe un traseu diferit creat special pentru acel eveniment şi în acest fel se pot observa foarte uşor diferenţele dintre aceste moduri de joc. Sprint are la bază trasee scurte în care manevrabilitatea, viteza, acceleraţia şi eficienţa sunt cele care garantează succesul. Race oferă circuite ceva mai mari cu sărituri mai generoase. Obiectivul va fi tot ajungerea pe podium, dar acum veţi putea executa cascadorii în timpul săriturilor pentru a căpăta un boost de viteză ce poate fi folosit oricând.

Aceste moduri de joc pot fi distractive pentru o vreme şi merită încercate măcar pentru a putea admira traseele foarte variate şi detaliate, dar când vine vorba de distracţie, elementul central al lui Pure este modul Freestyle. Veţi putea recunoaşte foarte uşor o cursă de acest tip, deoarece adesea veţi petrece mai mult timp în aer decât pe pământ, cu o mică şansă de a ajunge în pământ la finalul unui salt. Nu vă mai luptaţi pentru a trece primul linia de sosire, în schimb, aveţi un rezervor de benzină şi în jur de 70 de cascadorii care mai de care mai spectaculoase. Aceste cascadorii sunt împărţite în trei niveluri de dificultate şi cuprind lucruri pe care le putem vedea la competiţiile de freestyle din lumea reală, precum un no hander, can-can sau mereu popularul superman seat grab, dar şi o varietate de trucuri pe care numai cineva cu un uşor caz de invulnerabilitate ar încerca să le execute în realitate.

Veţi primi cascadorii noi din categoria de top pe măsură ce câştigaţi curse, dar numărul acestora este destul de mic, având la dispoziţie încă de la început marea masă de trucuri şi scheme ale jocului. Executarea unei cascadorii nu vă va acorda doar puncte, dar va umple şi bara de boost în funcţie de cât de îndrăzneţ aţi fost. Şi trebuie să fiţi îndrăzneţ pentru a scoate un punctaj mare, deoarece jocul nu îi tolerează pe cei care repetă acelaşi truc la nesfârşit. Astfel veţi fi obligaţi să folosiţi toată paleta de cascadorii pe parcursul unei curse.

Modul Freestyle este pe departe cel mai atractiv al lui Pure: puteţi goni pe un traseu, executa cascadorii în aer şi colecţiona o varietate de power-ups şi niciodată nu devine plictisitor, decât dacă îl jucaţi non-stop 24 de ore timp de o săptămână.

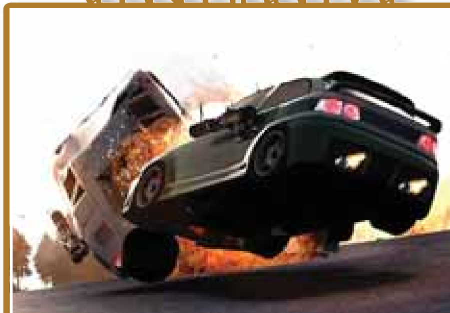
Toate modurile de joc din single player îşi fac apariţia în multiplayer şi sunt la fel de distractive. Puteţi juca împotriva amicilor sau în cazul în care nu reuşiţi să adunaţi o gaşcă destul de mare, puteţi apela şi la ajutorul câtorva oponenţi controlaţi de AI.

Pe lângă cele trei moduri menţionate mai sus, Pure mai are un as în mânecă pentru multiplayer, echivalentul unui sandbox pentru un joc de curse. Veţi avea la dispoziţie un timp limită pentru a demonstra cât de bun sunteţi faţă de competitorii voştri, la viteză, sărituri, înălţime sau la timpii de circuit.

Singura mare problemă din multiplayer este că, la fel ca în single player, va trebui să munciţi pentru a avea la dispoziţie toate elementele jocului. Pure poate fi rezumat la un singur cuvânt, distracţie, capitolul la care excelează. Fie că îl jucaţi de unul singur sau cu prietenii, Pure oferă o experienţă de joc senzaţională care îşi merită toţi banii.

■ **Discordless**

alternativa



CRASHDAY

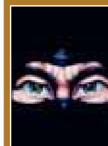
Crashday îmbină acţiunea din jocurile Burnout, Destruction Derby, Flatout, TrackMania, Tony Hawk şi Carmageddon, pentru a le face pe plac fanilor distrugerilor. Grafica jocului a fost la vremea lansării sale una pe măsură, cu maşini arătoase, mediul deschis zbenguielii şi arme de distrugere în masă.

***LEVEL APRILIE 2006**

BUNE:
- senzaţii tari
- cascadorii spectaculoase
- muzica antrenantă

RELE:
- mici bug-uri
- mai dificil pe PS3

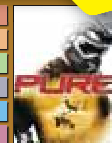
CONCLUZIE:



Pure îţi potoleşte setea de adrenalină cu vârf şi îndesat. De recomandat.

8,8

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	08
STORYLINE	--
IMPRESIE	09



Gen Freestyle Racing **Distribuitor** Disney **Ofertant** TNT Games Tel. 031-805.48.41
ON-LINE www.purevideogame.com
CERINŢE MINIME: **Procesor** PIV 2GHz **Memorie** 1 GB **Accelerare 3D** GeForce 6600, ATI Radeon X1300, exclus X1550

EURO TRUCK SIMULATOR

Am scris până acum câteva articole legate de „simulatoare" de camioane şi, din câte ştiu, nici unul dintre ele nu a atins nivelul pe care mi l-am dorit ca sentiment şi realism. Încă aştept un producător care mai ţine cont de indivizii pasionaţi de simulatoare şi care nu se va mai screme în halul acesta să lanseze un joc accesibil pentru tot omul. Nu zic, e un lucru bun dintr-un anumit punct de vedere. Însă e timpul ca cineva să separe foarte clar produsele în cele hard-core, normale, respectiv casual.

Tone sute...

SCS a încercat cumva să împace şi capra şi varza. Se vede de la distanţă că gândul iniţial al lor a fost acela de a crea un simulator şi nu o supă arcade-simulator cum a ieşit. Adică jocul are acele elemente care l-ar fi putut scoate foarte mult în faţă, şi aici mă gândesc la o fizică adecvată şi la trasee serioase, bine gândite şi configurate. Nu mă refer la oraşe fotografiate de pe orbită şi elevate 3D de programe care costă zeci de mii de dolari, ci la lungime, suprafaţă, număr de localităţi şi posibilităţi de comerţ. Ca să nu vă ameţesc totuşi, e bine să ştiţi că Euro Truck este un fel de simulator de transporturi de marfă cu camioane, alias TIR în România, extins la nivel european. Asta înseamnă simplu că eşti un şofer freelancer, care are un camion cu care execută diferite trasee în funcţie de contract. Unele contracte necesită transporturi pe distanţe mai mari, altele pe distanţe mai scurte. Pentru cei care nu sunt foarte familiari cu acest sistem de transport, trebuie să fac nişte lucruri destul de clare. Astfel, în realitate, orice şofer de camion care execută transporturi pe distanţe foarte mari este obligat să respecte nişte reguli. Spre exemplu, din câte am auzit, la fiecare opt ore de condus trebuie să facă o pauză de câteva ore de odihnă. De asemenea, nu are voie să depăşească o viteză maximă de transport, care, din câte ştiu, pe şoselele noastre naţionale este de 90 km/h. Pentru a fi verificat, fiecare camion este dotat cu un computer de bord care creează log-uri, la fel ca şi cutia neagră de la avioane. Ei bine, producătorii au încercat cât de cât să fie aproape de aceste protocoale, însă ceea ce a ieşit este undeva la jumătate. Eşti obligat să te odihneşti, dar nu ai viteză maximă decât cea impusă de limitările legale de viteză. Distanţele sunt proporţionale, în sensul în care în loc de 8 ore între Berlin şi Munchen, faci de fapt vreo 8 minute, care mie totuşi mi se par un pic cam exagerat de micşorate. Avem exemple bune de jocuri cu maşini de mare succes, unde distanţele au fost reprezentate real, ca de exemplu Test Drive Unlimited. Acum nu zic că trebuia să mergi 8 ore cu camionul pentru a ajunge la destinaţie, dar juma' de oră mi s-ar fi părut un compromis mai adecvat. La fel, pe harta Europei apar doar oraşele foarte mari, cel mai des capitalele. În rest e pustiu, chiar şi pe şosea. Nu există localităţi mai mici, eventual mici obiective, ca de exemplu mai vezi ici acolo câte un fel de castel, foarte patetic reprezentat. Aşadar, un punct negru pentru o hartă goală.

Considerente economice

Abordarea mi se pare un pic ciudată, deoarece poate că mulţi şoferi sunt freelanceri, însă puţini sunt aceia care se gândesc cum să investească în camioane şi cum să manipuleze piaţa. La fel, mă îndoiesc că sunt mulţi aceia care-şi permit să aleagă contractele. E de apreciat totuşi că SS a urmărit să creeze un joc deschis, care să-i dea posibilitatea celui implicat să se dezvolte în modul şi direcţia pe care o doreşte. Păcat că în acest context au limitat posibilităţile de personalizare doar la culoare şi eventual performanţe. La fel, păcat că diversitatea locaţiilor comparativ cu cea a produselor este atât de redusă. Acum, nu vă lăsaţi influenţaţi de cerinţele mele. Jocul este suficient de mare pentru a ţine un om zile în şir în faţa sa, asta pentru că deşi lumea e deschisă, ai de tras până când ajungi să o explorezi. Iniţial vei avea acces la o singură ţară. Pentru a ajunge mai departe, ai nevoie de licenţe de transport, care nu se găsesc chiar aşa ieftin. Ba din contră, la început vei face maximum 5000 de euro/transport, ceea ce însemnă că nu-ţi va veni prea uşor să cumperi o licenţă de 25.000 de euro. La fel, trebuie cât de cât să te specializezi pe anumite tipuri de transporturi. Asta pentru că, în funcţie de ce transporţi, la un moment dat vor apărea noi produse disponibile, pentru care însă trebuie să plăteşti o grămadă de bani cu inspecţiile. Şi tot aşa. Economia jocului este destul de activă. Preţurile şi costurile de transport se modifică în funcţie de ţară, de cerere/ofertă şi de numărul şoferilor care transportă respectivele produse. De multe ori vei avea surpriza să te aştepţi la un profit considerabil, dar până ajungi tu acolo să te trezeşti cu preţurile modificate. Cum contractul e contract pentru tine, mai mult ca pentru ei adică, nu-ţi poţi permite să plăteşti o amendă de 8000 de euro ca să-l refuzi. Cel puţin nu ieşi niciodată în pierdere. Ceea ce mi s-a părut o adiţie drăguţă este diferenţa dintre preţurile carburanţilor de la o zonă la alta. Cu timpul o să observi cum merg lucrurile. Şi da, în centrul şi estul Europei preţurile sunt ceva mai scăzute.

Şofer sau ce?!

Un lucru drăguţ de tot la acest joc este faptul că trebuie să respecţi regulile de circulaţie. Nu-ţi poţi permite să fii asul şoselelor, pentru că se va reflecta adânc de tot în buzunarul tău. Asta înseamnă că noaptea trebuie să circuli obligatoriu cu farurile aprinse, şi grijă, evitaţi liminile de drum în localităţi. Înseamnă că trebuie să respecţi lumina semafoarelor, să semnalizezi, să circuli pe banda ta şi, evident, să nu loveşti alte maşini. Ultima parte nu e foarte uşoară. Controlul camionului în opinia mea se învaţă destul de greu, mai ales să ştii să dai în marşarier cu remorca ataşată. Iar jocul te obligă să înveţi să fii în stare să parchezi unde e cazul. Probabil că, după volan, cel mai uşor mod de control al direcţie este cel cu mouse-ul. Parcă ai mai multă precizie… asta pentru că din taste este aproape imposibil.

Cursa volanului la camioane este foarte bine simulată, are o inerţie usturătoare care face ca ghidatul din tas-



Tocmai îmi tăiasem ciocul




La drum cu marfa...



Mare hartă care de fapt e cam mică

Aici nu se plimbă nimeni pe marginea

te să te ducă la exasperare. Producătorii s-au chinuit să ne ofere diferite direcţii ale camerei pentru a o putea manevra cât mai uşor. Din nefericire, niciuna nu poate fi calificată ca cea mai bună. Eu folosesc de exemplu oglinzile, din cabină, pentru că adaugă la realism. Cea mai potrivită totuşi pentru manevre este cea de sus, pentru că vezi cât de cât unde trebuie să ajungi. Dacă în acest mod al camerei aş fi putut roti camera în plan vertical, ar fi fost superb. Din nefericire, e totul uşor invers.

Unde ai nevoie, nu o poţi roti, sau, dacă poţi, are un sistem de coliziune încât nu vezi absolut nimic, şi unde nu ai nevoie, o poţi roti cât vrei. În ceea ce priveşte fizica, se menţine ideea de jumătate casual, jumătate hard-core. Astfel, fără remorcă, maşina are un demaraj de Lamborghini. Cu remorcă, se comportă normal, mai ales în pantă.

Apoi, există sistem de damage, în sensul că îţi strici maşina şi eşti nevoit să plăteşti ca să o repari. Baiul e că nu se vede nimic 3D. E undeva doar în capul producătorilor. Probabil au neglijat acest aspect din considerente de buget, deoarece săracii nu au reuşit să cumpere niciun fel de licenţă de nume şi, deşi vezi camioane care seamănă cu Scania, Mercedes, Renaul etc., niciunul nu are o siglă. Acelaşi lucru se întâmplă şi cu maşinile care circulă pe străzi. În Germania seamănă foarte mult cu VW Golf şi Mercedes, dar nu vezi niciun tip reprezentat. Eu nu văd asta ca un dezavantaj. Însă mă simt obligat să o menţionez.

AI şi gata

Ceea ce m-a surprins plăcut este AI-ul participanţilor la trafic. Astfel, se circulă româneşte, adică destul de haotic. Vitezele celorlalte autovehicule şi camioane sunt diferite, unii şoferi respectă regulile, alţii nu, şoferii arată diferit în maşini etc. Senzaţia de realism în trafic este surprinzătoare în condiţiile acestea. Păcat că oraşele sunt atât de slab reprezentate şi atât de mărunte încât nu ai cum să simţi totuşi că ai un camionagiu pe străzile Europei. În ceea ce priveşte engine-ul grafic, mie mi se pare a fi foarte potrivit pentru ceea ce se doreşte. Normal, ar fi mers mai multe efecte, iar cele existente, adică ploaie etc. să fie mai bogat reprezentate. De asemenea, un pic de varietate a reliefului 3D nu ar fi stricat. Ca sunete, sunt dezamăgit. Camionul sună orbil, iar restul sunetelor sunt făcute cât să nu zici că nu există. Coloana sonoră conţine o singură piesă, dar no, s-a inventat Winamp.

Măcar ploaia şi tunetele sunt cât de cât puse acolo cum trebuie. Cu toate astea, trebuie să recunosc că jocul m-a prins, iar impresia mea a rămas una foarte bună, chiar dacă diferă radical ceea jocul oferă în mod obiectiv. Problema e că suntem aici ca să spunem lucrurilor pe nume, nu ca să ne dăm mari sentimentali şi să ne închipuim că de fapt plăcerea de a juca nu are nimic în comun cu detaliile tehnice… Corect!? ■

Locke

alternativa



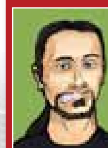
BIG MUTHA TRUCKERS

Un joc care-şi depăşeşte condiţia pentru că este la fel de aproape de un simulator de camioane ca şi E.T. de ideea de extratereştri.
Ba mai mult decât atât, aţi fi surprinşi cum ajung nişte amărâţi de rednecşi să fie implicaţi în întâlniri de gradul 3.
Ce mai, râsul curcilor în materie de parodii de jocuri.

BUNE:
- Simulare decentă
- Modele faine de camioane
- Engine grafic bunicel
- AI-ul şoferilor în trafic

RELE:
- Sunet de trei lei
- Relief plictisitor
- Lume prea redusă ca dimensiuni
- Când simularea nu e decentă, e groaznică

CONCLUZIE:



Probabil cel mai reuşit simulator de camionagiu realizat până în prezent, ceea ce oarecum ne sperie pentru că ne arată cât de departe suntem de o simulare întradevăr bună.

7,5

GRAFICĂ	08
SUNET	05
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	--
IMPRESIE	09

Gen Simulator **Producător** SCS Software **Distribuitor** SCS
ON-LINE www.eurotrucksimulator.com

CERINŢE MINIME:
Procesor P4 2 GHz **Memorie** 1 GB **Accelerare 3D** 128 MB

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Luke, I am your Lawyer! (copyright by cioLAN)

Maşina de făcut bani, marca Lucas, produce în continuare mulţi, mulţi dolărei. După cum vă spuneam şi într-un articol mai vechi, companiile actuale de jocuri se cam feresc să mai scoată un joc bazat pe o idee complet originală şi se mulţumesc să stoarcă de bani francizele ce s-au dovedit a fi profitabile de ani şi ani. Din nefericire, din acest joc al regurgitării, remestecării şi reînghiţirii unui produs deja cunoscut, nu au de câştigat decât ei. Şi poate un număr mic de fani care trăiesc pentru a o cunoaşte pe Leia şi a da mâna cu Luke Skywalker. Deşi jocurile bazate pe universul Star Wars sunt foarte antrenante şi interesante din punct de vedere al gameplay-ului, din nefericire, ele nu mai vin cu nimic nou care să stârnească imaginaţia jucătorului. De la bun început se ştie clar ce puteri poate dobândi fiecare personaj, care dintre ei moare şi care supravieţuieşte şi, mai ales, ce se va alege de ei până la sfârşit. Iar asta se întâmplă pentru că se ştie că Anakin va ajunge Darth Vader oricum ai lua-o, că Luke va fi cel care îi va lua maul şi că Prinţesa Leia se va da doar cu Millenium Falcon-ul lui Indiana Jones. Un mare val de aer proaspăt a fost adus de Knights of The Old Republic, ce poate întoarce cum vrea povestea, deoarece ea se întâmplă cu mult înainte ca Luke să descopere Forţa. Cu mult, MULT înainte. Dar nu este şi cazul nostru. Deoarece tot Vader face rating mai mare. Aşa că măreţul domn Lucas a mai scos pe piaţă un joc ce îl are pe Vader ca atracţie principală.

Vader, vrei să fii tăticul meu?

Pentru că nu are niciun fel de restricţie din punct de vedere al personajelor şi al poveştii din universul Star Wars, jocul se vrea a fi un fel de completare a filmelor. Se introduce un nou personaj, al cărui rol ar putea fi hotărâtor în desfăşurarea acţiunii. Un ucenic al lui Vader, care dacă ar fi lăsat să se desfăşoare după cum îi doreşte lui inima, ar deveni atuul hotărâtor pentru câştigarea conflictului. Câştigarea de către cine? Ei bine, asta ar trebui să decizi tu. Deşi nu este chiar aşa cum pare…

Primul pas în povestea jocului îl faci cu un Vader impresionant de puternic, de maiestuos şi de încet. Pentru a te arunca direct în atmosfera fascinantă a jocului, primele minute de joc te pun în pielea lui Vader, care caută un cavaler Jedi pe Kashyyyk, planeta de baştină a păroşilor Wookiees. Deşi blănoşii fârtaţi ai lui Chewy se aruncă cu zecile asupra ta, pentru tine nu este niciun efort să îi faci praf cu o singură mişcare de poignet. Cu toate că este spectaculos de puternic, impresionant de arătos, Vader al nostru nu vrea nicicum să se mişte în pas voios, ci preferă să calce bătrâneşte, agale şi uşurel pentru a ne oferi ocazia să vedem fiecare formă de relief pe lângă care el trece regeşte. În fine, după ce ajunge unde voia să ajungă şi omoară pe cine voia să omoare, Vader dă nas în nas cu nimeni altul decât copilul care va deveni mâna sa dreaptă, mesagerul său invincibil, biciul său fermecat: Ucenicul Secret!. Fiul cavalerului Jedi, care tocmai s-a lovit de paloşul de un milion de volţi al lui Vader, devine partenerul lui Vader. El trebuie să îl ajute pe Vader să îl detroneze pe împărat şi să îi ia locul. O întorsătură în poveste ce ar fi putut schimba total faţa întregului conflict, dacă ar fi ieşit cum trebuie.

Fiind un joc complet diferit de KOTOR (action/adventure-ul nu se compară nicicum cu RPG-ul), din nefericire, The Force Unleashed nu te lasă să iei niciun fel de decizie pe parcursul jocului. Totul decurge pe baza unui plan bine determinat, în care tu nu poţi decide decât ce uniformă să porţi în fiecare misiune. Un pic cam aiurea să te joci tot timpul după cum îţi dictează Big Brother.

Odată ajuns la maturitate, ucenicul este trimis pe urmele rămăşitelor Consiliului Cavalerilor Jedi, pentru a se căli în luptă şi a căpăta experienţa necesară pentru a-l doborî pe imperator. Toată această infuzie de putere venită din partea întunecată a forţei a fost un adevărat afrodiziac, deoarece eram sătul de toţi blondii ce aruncau cu proverbe şi zicători în stânga şi în dreapta, propovăduind iubirea între oameni şi mâncarea fără colesterol. Orice aţi spune, partea întunecată a forţei este mult mai atrăgătoare. Nu voi continua să vă ofer spoiler-e din povestea jocului, deşi nu este mare lucru de capul ei. Cu două, trei întorsături de situaţie, dar la care oricum eşti un simplu spectator, povestea nu se califică în categoria Arthur Conan Doyle, ci mai mult în Alexandre Dumas. Mult bla bla, frumos spus, dar inconsistent.


Un exemplu perfect de distorsiune a timpului și a spațiului


Un pic mai la stâââângaaaa și mai în spaaaateeeee...

Tehnica imperialistă

Pe principiul n-are d-aia, dar are d-ailaltă, Lucas s-a folosit de o tehnologie absolut spectaculoasă pentru a realiza acest joc. Suplinind lipsa de substanță a jocului pe partea de poveste prin o realizare de excepție, jocul de față poate fi luat ca un demo tehnologic pentru jocurile ce urmează să iasă pe console.

Căci da, asta am omis să vă spun până acum. Jocul este destinat exclusiv consolelor, o variantă pentru PC fiind scoasă din calcul. De ce lipsește aceasta? Pentru că se pare că un PC nu este în stare să ne prezinte jocul la fel de bine ca o consolă next gen. Adică ne mint în față, încercând să ne vândă gogoși că o consolă scoasă acum fix doi ani este mai bună decât un PC actual. Eh, trecem peste aceste nimicuri ce ne dor și revenim la ceea ce înseamnă tehnologic acest joc. Folosindu-se de Havoc ca engine grafic și de două găselnițe numite Digital Molecular Matter (DMM), creat de cei de la Pixelux Ent., și de Euphoria, a celor de la NaturalMotion Ltd., The Force Unleashed este o bijuterie. Ce înseamnă DMM? Un mediu cu care poți interacționa la un nivel mult mai mare decât cele de până acum. Metalul se îndoaie, geamurile se sparg, burțile tremură și clădirile se dărâmă deoarece un suport a fost smuls de o bucată de stâncă aruncată de tine. Euphoria este ceva care sună frumos, dar care nu se observă. Nu se observă deoarece este normal ca ea să existe. S-ar observa dacă ea nu ar exista. Euphoria= no scripting. Datorită Euphoriei, niciun moment din joc reluat dintr-un motiv sau altul nu va fi la fel. Inamicii nu vor mai reacționa la fel la o acțiune a ta, plantele nu se vor mai mișca la fel, deoarece vântul și-a schimbat direcția… ați prins ideea.

Că tot spuneam de inamici, trebuie să mai tai un pic din elanul muncitoresc ce m-a cuprins mai sus când lăudam tehnica din spatele jocului, deoarece AI-ul este infect. Soldații cu care te vei înfrunta pe parcursul jocului nu îți vor pune niciodată probleme, decât dacă numărul lor este foarte mare. Ei se rezumă la a sta pe loc și a trage după tine dacă au pistoale sau a alerga spre tine dacă au un cuțit. Mai există și eventualul stormtrooper ce încearcă să se agațe de o bară dacă e să cadă sau care ar fugi dar nu îl lasă inima, dar sunt mult prea puțini cei care gândesc.

Am un neon și nu îmi e frică să îl folosesc!

Luat per ansamblu, jocul este o fugă continuă de acolo-colo, cu sabia laser într-o mână și un storm trooped în cealaltă. Fiecare nivel se rezumă la a penetra diverse locații apărate în diverse feluri și la a ajunge întreg la bossul de final.

Cu toate că planetele și mediile prin care alergi de bezmetic sunt foarte diferite între ele (apropo, designul de nivel este fenomenal) acțiunea este întotdeauna aceeași. Coridoare sau poteci, săli de conferință sau poienițe, toate sunt înțesate de inamici pe care trebuie să îi hăcui cu sabia, să dai cu ei de pământ cu forța sau să îi curentezi cu fulgerele din dotare. Totul este atât de la fel încât mi-a fost silă să reiau ultimul nivel pentru a vedea și cel de-al doilea final posibil. Căci da, ai parte de două finaluri diferite în funcție de alegerea pe care o vei face singura dată când poți face o alegere.

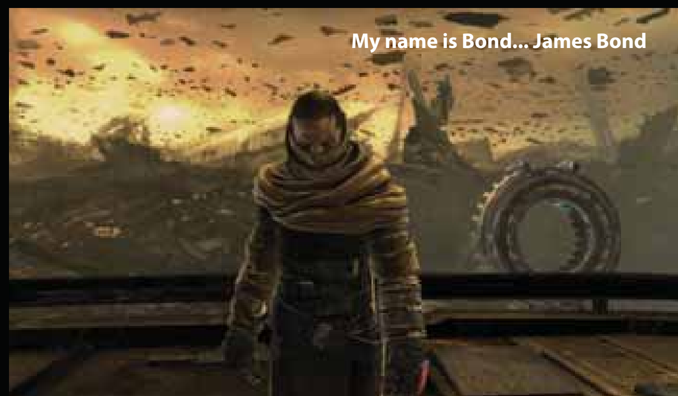
AI-ul este atât de ciudat și de prost, încât dacă îți pui mintea cu el, poți trece de un nivel de la un capăt la altul fără să tragi niciun șut în fund, dar unde mai este plăcerea? Nu ar veni după tine nici de-al naibii. Cred că le e frică și sunt mulțumiți că au scăpat cu viață.

Oricum, odată ce te pui pe hărtănit inamici și pe căutat artefacte ascunse, crești în nivel. Odată cu fiecare nivel vei putea cheltui punctele câștigate cu sudoarea frunții pe diferite scheme de luptă, pe diferite talente ce îți cresc viața, forța sau rata de regenerare a amândurora și vei putea cumpăra




Dispăreți de pe fața Mamei Gaia!


Ce sabie tare ai... m-a dat pe spate...


My name is Bond... James Bond

upgrade-uri pentru forţele pe care deja le ai. Combo-urile, deşi sunt într-un număr infernal de mare, sunt prea puţin valorificate de majoritatea jucătorilor. Nu pentru că nu sunt spectaculoase, ba chiar din contră, dar sunt incredibil de greu de făcut. Un fel de Mortal Kombat, unde un personaj face toate mişcările celorlalţi şi încă pe atâtea. Pentru a putea să le valorifici, ar trebui să fii un zeu al controller-ului şi să petreci foarte mult timp în faţa televizorului. Dar odată jocul terminat, nu mai oferă o rejucabilitate înaltă.

Căci să fim serioşi, 90% dintre noi suntem interesaţi de poveste şi nu de killăreală fără sens. Mai ales că de asta ai parte destul pe parcursul jocului.

Din nefericire, gradele de dificultate ale jocului nu implică un comportament mai deştept al adversarilor, ci doar viaţă mai multă din partea lor şi mai puţină din partea ta. Niciun gişeft din partea asta.

Trecând repede peste partea cu gradele de dificultate, sar repede la luptele cu boşii sau cu personajele mai puternice din joc.

La fiecare luptă de acest gen, la un moment dat vei intra într-o secvenţă scriptată în care trebuie să apeşi butoanele ce apar pe ecran pentru a veni de hac.

Frumos este că acele butoane nu trebuie apăsate în milisecunda în care apar, ci ai tot timpul să urmăreşti acţiunea de pe ecran, să apeşi butonul şi să vezi ce se întâmplă. Mult mai uman decât în jocurile precedente ce s-au folosit de aceeaşi stratagemă pentru o mai mare spectaculozitate a jocului. Implementarea acestor secvenţe este un mod inteligent de a mări spectaculozitatea fără a mări şi frustrarea jucătorului (vezi SpiderMan).

Unde eşti tu Obi Oane, ca punând mâna pe ei...

Deşi scurt şi lipsit de opţiuni legate de acţiunile tale ca jucător, The Force Unleashed ne mai linişteşte un pic pofta de săbii laser şi de sunete de Tie Fightere. Aştept cu nerăbdare un alt joc care să se folosească de tehnologia folosită aici şi cu o poveste desprinsă din universul KOTOR. Slavă ţie Lucas şi ideii tale de acum patruzeci de ani.

■ **Koniec**

alternativa


SPIDERMAN 3

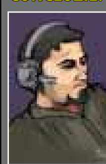
Deşi nu are niciun fel de legătură cu Star Wars, Spiderman-ul de pe PC este cel mai apropiat ca mod de joc de The Force Unleashed. Aceeaşi acţiune rapidă, acelaşi sistem de luptă, deşi mult mai frustrant la secvenţele scriptate. Mult mai lung deşi un pic mai arcade.

LEVEL IUNIE 2007

BUNE:
- frumos colorat şi realizat
- s-a folosit de tot universul Star Wars
- bun material pentru un sequel

RELE:
- scurt, scurt, scurt
- o poveste cam lipsită de substanţă, deşi are potenţial
- AI de doi lei
- repetitiv

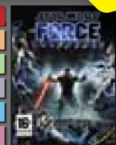
CONCLUZIE:



Bun pentru a ne lua doza anuală de Star Wars, The Force Unleashed ne lasă un gust de „mai adă" în gură. Vrem mai mult, cu o poveste mai interesantă şi mai lung. Vreau un motiv să nu ies din casă patru zile la rând. Vreau să îi sucesc eu gâtul lui Obi One şi să îi desenez un smiley pe casca lui Vader. Nu vreau să fiu Luke, vreau să fiu împăratul!

8,6

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	08
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	08
IMPRESIE	08



Gen Action/Adventure **Producător** LucasArts **Distribuitor** LucasArts **Ofertant** GameShop.ro **ON-LINE** www.lucasarts.com/games/theforceunleashed

Consolă PlayStation 3 oferită de Flamingo Computers


Îmi pute-a primejdie





Yoda şi Vader vs. Cavalerii Mesei Rotunde

Cui nu-i plac jocurile cu bătaie? Nu vă aud. CUI NU-I PLAC JOCURILE CU BĂTAIE? Hmm... nimănui? Ce ciudăţenie... nu sunteţi toţi sensibili şi leşinaţi la vederea unei picături de sânge? Sunt mândru de voi! Puneţi mâna pe ciomag şi rupeţi capete în jur. Lumea nu merită să trăiască! Cam asta au decis şi cei de la Namco în cârdăşie cu cei de la Ubisoft şi au lansat pe piaţă încă un joc cu bătaie în care se rup capete, sparg dinţi şi perpelesc la proţap fetiţe cu piept bogat şi generos. Adevărul că lumea simţea lipsa unui alt joc în care să poţi să dai cu barda în oponenţi fără să îţi fie teamă că apari a doua zi la ştirile de la ora 5. Sincer, cine ar vrea vreodată să apară la ştirile de la ora 5, exceptând cazul în care ar fi fericitul câştigător a o sută de milioane de euro la 6/49?

Să te baţi... ce înseamnă de fapt să te baţi? Să-ţi urmezi instinctele ce ţi-au scăpat de atâtea ori pielea în vieţile anterioare? Să dai drumul instinctelor animalice din tine pentru a mai scăpa un pic de frustrările de zi cu zi? Să loveşti ceva doar pentru a vedea o grimasă de durere şi să te încerce un sentiment de putere pe care nu ţi-l poţi explica? Ce înseamnă să te baţi...



Moarte şi catran

Venit din neantul de la răsărit, continuând o serie epică de jocuri cu cafteală, Soul Calibur 4 ne readuce în faţa ochilor personaje de film şi de poveste, iar de degetele mâinilor ne leagă sforile ce vor le mişca. Dar pentru a fi un Gepeto de excepţie, pentru a putea scoate un Pinochio sensibil şi voios, acesta este jocul greşit. Căci aici eşti un Victor Frankenstein ce scoate din adâncul inimii sale o creatură care, odată scăpată de sub control, devine mortală.


Mâncate-ar Forţa de...

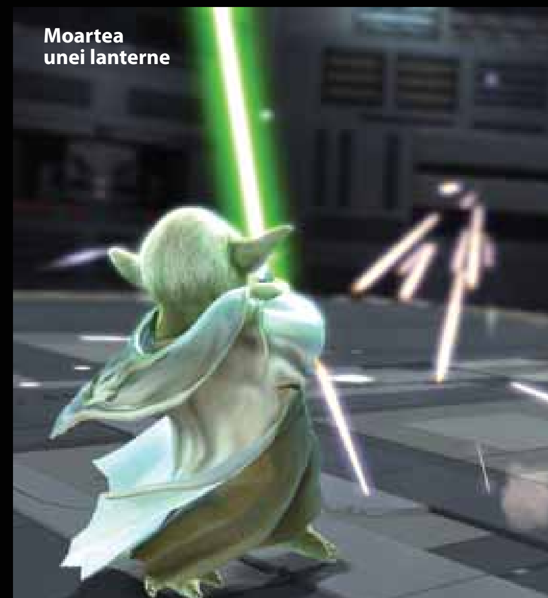
Aşadar Soul Calibur 4 îţi permite să scoţi animalul din tine şi să rupi controller-ul de consolă în paişpe încercând să faci cumva să îţi învingi adversarul. După cum spuneam un pic mai sus, SC4 vine în continuarea unei serii de mare succes, pentru a mai aşeza o piatră de hotar în istoria sa.

Deşi modurile de joc pentru single player sunt destule la număr, din nefericire nici de data aceasta nu îţi oferă o experienţă de joc care să te mulţumească.

Deja o constantă a seriei, lipsa de conţinut pentru single player face jocul o achiziţie cu adevărat interesantă pentru cei care au cel puţin un prieten alături de care mai pot trage o bătălie. Cu toate acestea, un maniac ce doreşte să scoată untul din acest joc are ce face.

Astfel, primul lucru pe care va fi nevoit să îl facă este să termine Story Mode-ul cu aproape fiecare personaj în parte. Motivul nu este povestea incredibilă (căci nu este) şi nicio campanie substanţială (de asemenea absentă), ci simplul fapt că vei putea să deblochezi alte personaje cu care vei putea juca.

Şi acestea nu sunt de ici, de colo. Un exemplu edificator este The Apprentice. Îl cunoaşteţi deja, este ucenicul lui Vader din Star Wars: The Force Unleashed. Veţi ajunge la el doar după ce veţi termina povestea lui Yoda şi veţi descoperi cel mai spectaculos luptător al seriei. Pardon, spun Yoda şi nu Vader deoarece versiunea de Xbox 360 a jocului îl are pe micul şoarec ca erou principal, iar cea de pe PS3 pe strălucitorul şi optimistul Darth Vader. Campania de poveste a jocului este de fapt cea


Moartea unei lanterne


Tiţi la primire


Pisi la putere

mai slabă parte a capitolului single player al jocului, deoarece povestea este comună tuturor personajelor, cu foarte mici variaţiuni pe aceeaşi temă, şi are singurul scop de a debloca noi jucători pentru restul modurilor de joc. Cel de-al doilea mod de joc şi care este de fapt partea principală a single playerului este cel Arcade. Modul său Tower of Lost Souls este cireaşa de pe tort şi îţi oferă ceva de făcut. Dacă te hotărăşti să urci în turn, vei avea posibilitatea să alegi anumite arene în care să te lupţi cu adversari foarte puternici. Dacă vei reuşi să îi baţi, vei câştiga diferite upgrade-uri pe care le vei folosi la personalizarea personajelor într-un foarte solid mod de Character Creation. Dacă alegerea ta este să cobori la nivelurile inferioare ale turnului, modul de joc se schimbă radical. Vei putea alege două personaje diferite pe care le vei putea interschimba oricând în timpul meciurilor. Aici trebuie să ai foarte mare grijă la loviturile primite, deoarece viaţa nu se va umple în momentul în care următorul adversar intră în arenă. Iar dacă supravieţuieşti destul, vei deschide noi şi noi stiluri de luptă, scheme şi arme pe care le vei putea folosi la îmbunătăţirea luptătorului preferat sau pentru crearea unuia cu totul şi cu totul nou.

Numărul luptătorilor este impresionant, dar, din nefericire, mulţi dintre ei sunt variaţiuni pe aceeaşi temă. Vor diferi prin modul în care arată, dar se vor folosi de schemele de bătaie ale luptătorilor deja prezenţi în joc. Character Creation este un mod foarte interesant de personalizare a jucătorilor, deoarece, pe baza punctelor pe care le vei câştiga în modul Arcade, vei putea alege arme mai puternice şi skill-uri diferite. Această găselniţă nu este dedicată special modului single player, ci mai mult modului online, care este o adiţie nouă adusă seriei. Cu Soul Calibur 4 poţi participa online pe reţelele Xbox Live sau pe PSN atât în meciuri ranked, cât şi unranked, fără a fi nevoit să joci cu personajele predefinite, după cum suntem obişnuiţi în jocurile de acest gen. Acest lucru duce la o varietate a stilurilor, fără a ne mai lovi de problemele de până acum. Cu alte cuvinte, în momentul în care în arenă intră doi jucători care se folosesc de acelaşi personaj, niciodată nu vor şti ce stil de luptă şi ce scheme a ales celălalt pentru meciul respectiv. Iar varietatea este întotdeauna bine-venită.



Fiiiight club!

Ca întotdeauna, partea cea mai interesantă a jocurile de acest fel este tot multiplayer-ul.

Astfel că, dacă îl veţi cumpăra doar pentru single player, jocul nu vă va oferi satisfacţii maxime. Iar dacă aderaţi şi la Xbox Live sau la PSN, totul va căpăta alte culori.

■ Koniec



alternativa



TEKKEN 5

Lipsit de un mod Character Creation puternic, Tekken 5 ar fi varianta cea mai viabilă pentru Soul Calibur 4.
Mai ales că în ambele jocuri vei putea să te lupţi cu Yoshimitzu.
D-abia aştept Tekken 6!!!

*** LEVEL NOIEMBRIE 2005**

BUNE:
- frumos colorat şi realizat
- personaje interesante şi variate
- excelent mod de multiplayer

RELE:
- Story Mode de toată jena
- are o curbă de învăţare destul de greoaie
- Vader şi Yoda sunt prezenţi pe console diferite

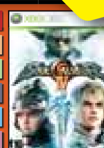
CONCLUZIE:



Poate cel mai interesant joc de acest fel al momentului, Soul Calibur 4 va face deliciul oricărui fan al caftului virtual. Sumedenia de combinaţii te vor ţine în faţa televizorului săptămâni bune până le vei stăpâni la perfecţie. Opţiunea de Character Creation combinată cu abilităţile câştigate în modul Arcade îţi va crea luptătorul perfect.

8,8

GRAFICĂ	10
SUNET	09
GAMEPLAY	09
MULTIPLAYER	10
STORYLINE	06
IMPRESIE	09



Producător Namco Bandai **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România Tel. 021.569.06.00 **ON-LINE** www.soulcalibur.com

Consolă Xbox 360 oferită de Microsoft România

Yakuza 2

Mi-e frică de clonele proaste de GTA d'alde jocu' lui „fitty" sau Saints Row sau cine ştie ce altă bâzdâganie burduşită cu băjeţi de cartier. Nu e de mirare că m-am uitat cam suspect la DVD-ul pe care zăcea un tatuat japonez şi un titlu foarte expresiv: Yakuza! Totuşi, pentru a-mi mai alunga neliniştea, netul mi-a şoptit că „brand-ul" Yakuza e un „brand" cu tradiţie şi cu o căruţă de fani gata să vă dea foc la casă dacă spuneţi ceva rău de idolul lor. Hmm. Aşa o fi, mi-am spus, cu speranţă şi am înfipt DVD-ul în PS2. Patruzeci de minute mai târziu am apucat să mă şi joc. Şi ca să vezi, mi-e ruşine când mă gândesc ce glume proaste îmi treceau prin minte înainte să-l văd...

Katana vibrează, Yakuza lucrează

Şi cum mai lucrează, Tumneseule! Lucrează direct pe creierul tău de cinefil ahtiat după filmele cu mafioţi. Lucrează pe căi neştiute de nimeni şi mai întortocheate decât Labirintul lui Minos şi durează ceva până vă veţi împiedica de firul narativ plasat cu măiestrie şi subtilitate de o Ariadnă niponă. La început veţi fi băgaţi complet în ceaţă, mai ales dacă n-aţi jucat primul titlu din serie. Dar, încetul cu încetul, povestea prinde formă, personajele capătă dimensiuni, ceaţa se risipeşte, iar voi vă veţi trezi complet absorbiţi într-o poveste care ar face de râs multe filme de gen cu pretenţii. Secvenţele cinematice sunt întrerupte de scurte reprize de cafteală şi câteva sesiuni prelungite de alergătură prin câteva orăşele virtuale.

Evenimentele din Yakuza 2 au loc la un an după primul joc. Kazuma, personajul principal din primul Yakuza, plănuieşte să se lase de potlogării şi să-şi câştige traiul cinstit, prin sudoarea frunţii, ca oricare cetăţean onest. Ca de obicei, planurile îi sunt date peste cap şi mafiotul nostru bine intenţionat se trezeşte în situaţia de a fi singurul în stare să împiedice un război între două clanuri rivale.

La un moment dat intră şi câţiva coreeni zurbagii pe felie şi povestea se complică îmbucurător de tare pentru amatorii de filme cu mafioţi. Pentru o mai bună ancorare în peisaj, n-ar strica să fi jucat primul Yakuza, dar, din fericire, la început vi se oferă ocazia să urmăriţi un scurt rezumat al primului joc.

Nu egalează el experienţa de joc, dar reuşeşte să-ţi mai deschidă ochii puţin.

Grand Theft Kombat

În esenţă, Yakuza 2 este un beat'em'up clasic (poate chiar prea clasic) condimentat cu vreo câteva elemente de RPG şi privit dintr-o perspectivă 3rd person. Nimic foarte special. Tot ce-avem de făcut este să ne plimbăm printr-un orăşel (de fapt prin mai multe, căci vom străbate Japonia de la un capăt la altul) „GTA like", să mai facem câte-o misiune pentru un divers cu ochi oblici şi, din când în când, să mai încingem câte-un caft sănătos. După cum spuneam, nimic special sau ieşit din comun. Gameplay bătrânesc, dintr-o bucată, care nu pune piedici poveştii. Jocul curge şi asta contează.

Ce iese în evidenţă, însă, este povestea excelentă şi modul în care se desfăşoară. Ţineţi minte jocurile în care nu mai poţi de nerăbdare să joci şi sari peste cutscene-uri? Yakuza e un joc mai special şi au existat momente în care mi-aş fi dorit să pot sări peste scenele de acţiune sau peste plimbările nesfârşit de lungi în căutarea unui NPC vital pentru storyline (SEGA s-a încăpăţânat să nu marcheze pe hartă obiectivele importante), doar pentru a vedea următorul filmuleţ. Aceste momente n-au fost foarte dese, însă nu m-ar fi deranjat foarte tare dacă asemenea situaţii ar fi fost evitate.

În concluzie, Yakuza 2 îşi face treaba mai mult decât onorabil şi, colegii mei, foarte interesaţi de ce se petrece pe ecran, se aşezau pe rând în jurul meu şi mă deranjau cu întrebări de genul „da' ăla cine e? aha. Şi... şi... şi de ce se bate cu ăia?", pot depune mărturie. E ca un film fain în care tu îi bumbăceşti pe ăia răi.

■ cioLAN



Yakuza Woods


Wax on...

alternativa

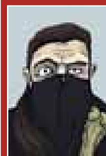

YAKUZA

Dacă Doiul nu v-a potolit setea de filme cu mafioţi-samurai, jucaţi-l şi pe Primul cu încredere. Atât.

BUNE:
- poveste foarte interesantă

RELE:
- grafică prăfuită
- uşor superficial

CONCLUZIE:



Un joc perfect pentru momentele în care nu vă puteţi hotărî între cinema sau consolă, între un film sau un joc.

8

GRAFICĂ	07
SUNET	08
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	09
IMPRESIE	09

Gen Action **Producător** SEGA **Distribuitor** SEGA Europe **Ofertant** www.games-hop.ro **ON-LINE** www.sega.com/gamesite/yakuza2/

Consolă PS2 oferită de Best Distribution

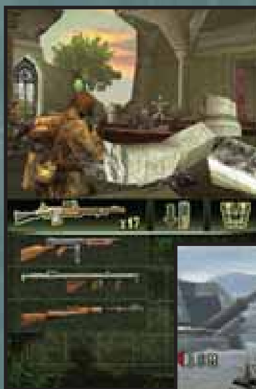
BROTHERS IN ARMS DS

Alioşa, hai să ni tupilăm!

Cam aşa suna o replică dintr-un film rusesc de război, dublat integral în limba „republica moldoveneşte". Ălora de pe ecran le tremurau vocile şi genunchii de frică, în zadar, fiindcă orice brumă de dramatism se ducea naibii odată cu intervenţia „vocii Chişinăului". Să te cocoşezi de râs, nu alta. Spun asta nu atât pentru a isca vreo dispută în legătură cu „ţara di pisti Prât", ci pentru a sublinia cam ce înseamnă varianta DS a jocului BiA faţă de cele pentru PC, Xbox 360 sau PS3.

Nu spun despre DS că ar fi o consolă rea, ci doar că unele tipuri de jocuri stau mult mai bine pe PC sau pe o platformă „de canapea", spre deosebire de altele care nu-şi pierd din farmec indiferent pe ce le-am juca.

Război la pachet



Brothers in Arms DS este un titlu în care producătorii au investit mult profesionalism şi atenţie. Aşa se face că rezultatul este un joc bun, chiar foarte bun, care împinge mai sus ştacheta shooter-elor pentru DS şi în acelaşi timp ne arată că a sosit timpul să apară o consolă portabilă mai capabilă tehnic, cu un ecran mare şi clar, sensibil la atingere şi cu un sistem de control care să includă butoane şi stick-uri analogice.





BiA DS vă pune în pielea unui soldăţel care va fi martor al unor bătălii „din capul de afiş" al celui de-al Doilea Război Mondial. Într-un mediu complet 3D, cu un sistem de control uşor de intuit şi folosit ce exploatează din plin avantajele touchpad-ului, veţi parcurge cele trei campanii ce totalizează 13 misiuni atât pe jos, cât şi la bordul tancului sau jeep-ului. Ocazional, puteţi folosi cuiburile de mitralieră împrăştiate pe hartă, în timp ce felul principal, moarte şi distrugere, va fi administrat în doze mari cu ajutorul unui arsenal variat, de la mitraliere şi puşti cu lunetă până la grenade şi lansatoare de rachete. „Sănătatea" se recuperează automat, după modelul CoD, aşa că nu trebuie să vă faceţi probleme decât în cazul vehiculelor, care pot fi însă reparate vizitând preapuţinii ingineri de front ce sălăşluiesc în APC-uri.

Fuga, fuga, prin porumb

Trebuie să vă spun că am fost realmente impresionat de aspectul vizual şi sonor al jocului, care prin realizare dă clasă majorităţii celorlalte jocuri pentru DS.

Deşi nu arată şi sună perfect, BiA mi se pare că aduce la limită consola şi creează un compromis bun între calitate şi fluenţă.

În timpul acţiunii, confruntările pedestre sunt bine condimentate cu episoade pe roţi sau şenile (personal nu mi-a plăcut felul în care se mişcă tancurile), însă interacţiunile cu mediul lasă puţin de dorit. Este destul să apăsaţi un buton pentru ca personajul să repeadă o grenadă prin chepengul deschis al tancului, însă nici vorbă de mini-jocuri precum în CoD 4 DS. Ţintirea, schimbarea armelor, reîncărcarea şi aruncatul grenadelor au loc destul de frumos, prin touchpad. Apoi, vă puteţi lipi de pereţi şi de tot felul de obiecte pentru a trage peste sau de după ele, în stilul brevetat de Splinter Cell, însă per total jocul mi s-a părut cam scurtuţ şi lipsit de profunzime, iar misiunile cu vehicule nu întotdeauna inspirate. Sistemul de control funcţionează aproape fără cusur, cu o singură excepţie: atunci când folosesc touchpad-ul, mi-ar plăcea să-mi pot sprijini DS-ul în poală sau pe o masă; când mă mişc şi trag, mi-ar plăcea să-l pot ţine comod în mână. Din nefericire, am varianta slim, cu stylus, nu pe cea „phat" care oferea un degetar pentru folosirea touch-pad-ului (cu alte cuvinte poţi sprijini consola şi mâna de touchscreen, variantă mult mai inteligentă în opinia mea), aşa că după câteva zeci de minute de BiA DS, mâna stângă mi-a cam înţepenit şi m-a durut, fiindcă a trebuit să o folosesc atât la manevrarea personajului şi tras, cât şi pentru susţinerea consolei ca să pot lucra cu stylus-ul. Celor care folosesc stylus-ul le recomand călduros să facă rost de accesoriul DS pentru degetul mare.

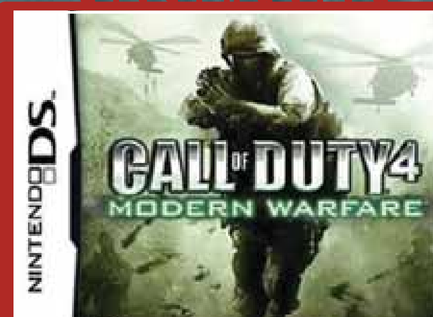
Despre modul multiplayer nu pot spune mare lucru. Aveţi DM şi TDM, tipuri de joc ce pot fi experimentate în maxim patru jucători (număr totodată minim pentru a vă putea distra cât de cât), fiecare folosind propria cartelă de joc.

Este drăguţ dar aştept cu interes posibilitatea de joc în minim opt cu mai puţine cartele, mai ales în condiţiile în care nu oferă un mod online.

În ansamblu, jocul este o reuşită şi chiar dacă nu va fi niciodată în Top Ten-ul titlurilor DS, distrează din plin şi încântă ochiul, păstrând şi o fărâmă din atmosfera fraţilor săi pentru platforme mai mari.

■ **Caleb**

alternativa



CALL OF DUTY : MODERN WARFARE

Chiar dacă grafica nu este chiar la fel de bună ca în BiA (spre deosebire de sunet, superior), variata DS a shooter-ului de succes vă va ţine ocupaţi cam la fel de mult. În plus, interacţiunile sunt mai variate şi chiar dacă durata finală rămâne similară, veţi avea senzaţia că aţi jucat mai mult.

BUNE:
- realizare de excepţie
- grafică foarte bună (pentru DS)
- exploatează întreg potenţialul consolei

RELE:
- mici probleme de control, pereţi invizibili şi decese ciudate
- prea puţin conţinut
- fără multiplayer online
- multiplayer în maxim 4 jucători

CONCLUZIE: Brothers in Arms pentru DS străluceşte ca prezentare grafică şi stoarce întreg potenţialul micii console, fiind un joc bun în ciuda micilor probleme de control şi a conţinutului ce lasă loc de îmbunătăţiri majore, atât calitativ, cât şi cantitativ.
Să curgă shooter-ele pentru DS, căci calea-i deschisă!

8

GRAFICĂ	09
SUNET	09
GAMEPLAY	07
MULTIPLAYER	07
STORYLINE	--
IMPRESIE	08



Gen 3D Shooter **Producător** Gearbox Software **Distribuitor** Ubisoft **Ofertant** Ubisoft România Tel. 021.569.06.00 **ON-LINE** www.brothersinarmsgame.us.ubi.com

Consolă Nitendo DS oferită de TNT Games

SUPER SMASH BROS.™ BRAWL









SMASH. BASH. BRAWL.

Ești pregătit de luptă în cea mai mare și mai afurisită bătălie dintre toate? Luptă-te în niveluri pline de acțiune cu icon-uri precum Mario, Link, Sonic și Solid Snake. După ce te-ai antrenat, vino online și provoacă întreaga lume prin Nintendo Wi-Fi Connection. Când haosul se termină și se așterne praful după lupta finală, tu vei fi legenda rămasă în picioare?







Importat și distribuit în România de
S.C. TNT Games International S.R.L.
Str. Plugarilor 10-14, sector 4, București
Tel: 031-805.48.41, Fax: 021-330.17.19
www.tntgames.ro / info@tntgames.ro

12+ Wii



Super Mario Galaxy

Patrimoniul lui Shigeru Miyamoto...

Acum un an de zile priveam neîncrezător cum Super Mario Galaxy detrona Zelda: Ocarina of Time în topul GameRankings (unul din cele mai cunoscute site-uri dintre cele care ţin evidenţa notelor primite de jocuri de la site-urile de specialitate). A rezistat după 20, 30, 40 de review-uri şi probabil ar fi câştigat lupta, dacă unii din colegii noştri de breaslă nu ar fi bravat. Chiar şi aşa, cu o medie de 97.2 din 100 (rezultată din 75 de review-uri, la această dată), la o diferenţă de doar 4 sutimi de Z:OoT, nu poţi să nu te minunezi ce poate ieşi din mintea domnului Shigeru Miyamoto, după 26 de ani de când a creat personajul Mario. Urmat de Donkey Kong, Link, Star Fox şi Pikmin. Este unul dintre puţinii oameni care au schimbat şi continuă să schimbe lumea aşa cum o ştim astăzi. Wii Sports, Wii Fit şi cu frică adaug Wii Music, care e pe vine, sunt alte creaţii cu care ne încântă şi ne modelează viaţa, direct sau nu.

Mai mult decât atât (mai mult?), între primele şapte locuri ale topului mai sus amintit regăsim patru jocuri produse sub oblăduirea lui (inclusiv Zelda) şi nu-mi rămâne decât să mă colorez impresionat, chiar şi fără a porni jocul de faţă.

... şi vacile de muls

La fel cum sunt convins că se întâmplă şi cu alţi camarazi de pană, eu nu mai pot cu Mario ăsta. Un instalator mustăcios, neverosimil, care mi-a fermecat copilăria, e drept, dar care, de la un timp a început să devină pentru mine spam, penibil de copilăros şi nesatisfăcut. Super Mario Galaxy este „doar" al 15-lea joc din serie (dacă am numărat bine) şi al 200-lea plus în care îşi face apariţia nea Mario. Iar salvăm prinţesa, iar spargem cărămizi cu capul, iar îl căpăcim pe Bowser? Da. Nooooooooooooooooooooooooooooo.... (asta pentru cunoscători)

Cu aceste gânduri, total neprofesioniste, am introdus DVD-u'n Wii şi am purces, stresat de strigătul isteric al unui copil care ţine să-mi aducă aminte de fiecare dată titlul, ca şi cum targetul producătorilor ar fi suferinzii de Alzheimer.

La 10 minute de la start, jocul parcă încerca din răsputeri să-mi confirme previziunile anterioare. Mă duc la party, sunt invitat la sărbătoarea asteroidului care survolează Mushroom Kingdom o dată la 100 de ani şi strâng frânturi de comete (aka cristale colorate) de pe drum, îndreptând cursorul/Wiimote-ul în direcţia lor. Vorbesc cu ciupercuţele, mijesc ochii la curcubeul caselor împrăştiate şi, fiind un joc linear, ajung şi la castel, unde Prinţesa Piersică mă aşteaptă pentru a-mi da bineţe (ce credeaţi?). Dar, ce chestie, este furată (CNA-ul m-ar mânca pe pâine, dacă mi-ar auzi gândurile) chiar de sub nasul meu. Cum sunt pui de Bruce Willis, mă agăţ de castelul tractat de farfuria zburătoare, însă victoria se dovedeşte a fi departe pentru că sunt descoperit şi aruncat în negura spaţiului infinit, în timp ce Bowser fuge în mijlocul universului cu preacolololorata prinţesă. Dammit!!!

După 20 de minute, ceva s-a schimbat. Nu realizam ce, dar supărarea se diluase cumva. Cum norocul ţine cu cei puternici, spaţiul s-a dovedit finit până la urmă şi m-am trezit pe o mică planetă, casa steluţelor Luma şi a mamei lor, Rosalinda (mult mai frumoasă decât prinţesa, sâc), care mă ajută să înţeleg cum merg lucrurile şi îmi spune ce am de făcut în continuare pentru a-mi salva iubita (deşi nu sunt convins de partea cu iubita?).



Am dat vina pe melancolie pentru schimbare, revederea vechilor prieteni, acum animaţi exemplar, a ciupercuţelor, a steluţelor, chiar şi trilurile de demult m-au mai înmuiat şi aş-



Godzilla... run Mario, run?



Ziua Cârtiţei sau marmota...

Repede, sunați-l pe Tom Cruise pentru indicații!


Cubul 3 - Exteriorul

teptam parcă mai interesat continuarea poveștii.

Se făcea că planeta nu era deloc planetă, ci un observator astronomic cu ajutorul căruia Rosalinda cerceta stelele, ba chiar putea funcționa și ca navă spațială. Putea, pentru că, din păcate, energia necesară pentru a fi pusă în funcționare a fost furată de Bowser (ăsta nu se mai satură) și împrăștiată în tot universul, ca un adevărat geniu malefic care anticipează și contraatacă toate căile posibile de a-l ajunge din urmă.

Cu o ultimă șforțare, mama lor îmi dă puterea de a călători prin spațiu și mă trimite în prima cameră telescop de unde pot scruta cerul pentru a descoperi cele mai apropiate planete pe care a căzut energia sub formă de steluțe. Planete pe care va trebui să zbor pentru a le recupera.

Vaca de la Milka e câh pe lângă vaca Mario

După 40 de minute, realizam încet, încet că lumea nu a înnebunit, Super Mario Galaxy se desfășura și devenea cel mai frumos joc pe care l-am văzut. Nu percepeam clar prin ce metode a reușit acest om să mă vrăjească, dar era atât de eficient încât în momentul în care am privit ceasul m-am uitat de două ori: trei, zero, trei. Planetele pe care aterizam erau magice, impecabil realizate, cu apă, cascade, grote, căsuțe, floricele, iarbă, populate cu vechii inamici ai lui Mario, de la florile carnivore la fantomele care te urmăresc când nu le privești. Mecanica de joc și mișcările personajelor erau fără cusur, la fel ca și transformările lui Mario, și rar mă vedeam nevoit să repet acțiunile așa cum se întâmplă în majoritatea platformer-elor. Când credeam că le-am văzut pe toate, obțineam ultima stea din galaxia în care mă aflam și zup zburam în alta, unde găseam alte aventuri și teme care mă așteptau să le descopăr.

Am realizat în acel moment că va fi foarte greu să descriu în cuvinte farmecul acestui joc, pentru că este aproape imposibil să pun în aceeași frază felul armonios în care se îmbină toate componentele jocului fără a ajunge să sun ca acele persoane care vând Herbalife sau ce mai vând ele în întrunirile lor, unde scot bani din nimic.

Galaxy este și primul Mario unde poți juca un semi-cooperativ, iar soția, ca niciodată, m-a ajutat să strâng cristalele întâlnite în aventurile mele, cu ajutorul celui de-al doilea remote, ba chiar i-a și ținut pe atacatori la distanță cum s-a priceput, lovindu-i cu bucățelele de cometă colectate sau imobilizându-i cu ajutorul cursorului ei. E greu să admiri fără să pari penibil, dar ce a reușit tata jocurilor moderne aici nu am mai întâlnit niciieri: jucătorul numărul 2 poate interveni oricând sau pleca oricând, fără întreruperi, fără încurcături, un mod de joc integrat perfect pe toată lungimea aventurii.

Exclamam împreună ca niște copii: „uite, suntem pe o minge de tenis", „uite, aici pare că se înserează", pentru că un obiect obtura lumina care venea de la soarele acelei galaxii, „poți zbura cu o păpădie" sau „te poți transforma într-o albină", „mecanoidul acesta e mai mare decât toată planeta", „da, arată ca un tripod din Half-Life", „CE??" și atunci m-a lovit…

Artă subliminală

Nu știu dacă voit, rowling-ian dacă vreți, sau pur și simplu acesta este felul în care funcționează mintea lui Shigeru Miyamoto, dar SMG este un cumul de povești, idei, vise, jocuri și alte asemenea... gânduri, pe care le-am iubit și le-am îndrăgit când eram mici, transpuse și metamorfozate în universul Mario.

Am început să scriu pe foaie toate motivele congruente pe care le întâlneam și, deloc surprins, am realizat repede că mi-ar mai trebui două pagini în revistă doar pentru a le înșira. E foarte greu să nu te atașezi de acest joc, poți cel mult să-l refuzi, din ambiție, spunând că e pentru copii sau ceva de genul, dar nici nu știi ce pierzi.

Îl pierzi pe Superman, aici Mario, care zbura de colo-colo, pierzi călătoriile subacvatice sau luptele cu roboți din Războiul Stelelor, aici transformate în acvarii și mașinării, pierzi râuri de ciocolată, aici vulcani în erupere sau luptele cu pirații transpuși în… pirați. Pierzi planete din sticlă sau case cu fantome, sateliți metalici sau mecanisme neobișnuite. Pierzi Spyro, Donkey Kong, Ballance, Eve Online (hehe) și orice alt platformer inventat până în acest moment.

Pierzi cele 81 de piese clasice create special pentru joc, cu teme și ritmuri diferite în funcție de loc și de acțiunea întreprinsă.

Pierzi toată această artă creată special pentru a-ți bucura sufletul.

Clasic

SMG nu este un joc perfect, îi poți găsi hibe sau puncte mai puțin puternice dacă ești cârcotaș, cum ar fi storyline-ul copilăros sau locațiile cu aceeași natură. Te mai lovești din când în când de capcana în care cad majoritatea producătorilor de jocuri (mai rar aici), care măresc gradul de dificultate prin obturarea vizibilității sau a mișcărilor personajelor sau, culmea, poți evidenția chiar faptul că este prea greu și devine prea complex pentru copii după un anumit punct. Un lucru este însă clar: Super Mario Galaxy este un clasic al jocurilor la fel cum Albă ca Zăpada a lui Walt Disney va fi întotdeauna pentru film. Un joc de care-ți vei aduce aminte mereu cu plăcere chiar dacă nu-l vei mai deschide niciodată după ce ai salvat toate stelele.

■ **ncv**



alternativa


SPYRO: YEAR OF THE DRAGON

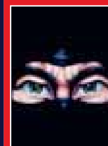
Spyro este puiul mov de dragon care va rămâne mereu în sufletul meu. Nu știu dacă Shigeru Miyamoto s-a inspirat conștient din jocul concurenței (Sony), dar asemănările sunt izbitoare, de la zâna care culege cristale la călătoriile în jurul lumii cu scopul de a recupera ouăle de dragon, totul pare un ecou distorsionat din trecut, care mai fură din laurii originalității SMG-ului.

Din păcate, doar pe PS2

BUNE:
- Muzica
- Grafica
- Mecanica de joc
- Puzzle-urile
- Atmosfera cu inserții subliminale

RELE:
- Chiar n-am idee...

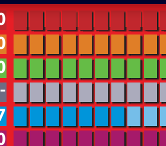
CONCLUZIE:

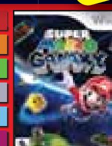


Un clasic care probabil va fi studiat peste 50-100 de ani în universitățile de jocuri și arte digitale.
Un adevărat catalizator pentru copilul din tine.
Regele action-platformer-elor.

9,4

GRAFICĂ	10
SUNET	10
GAMEPLAY	10
MULTIPLAYER	--
STORYLINE	07
IMPRESIE	10





Gen Action **Producător** Nintendo EAD Tokyo **Distribuitor** Nintendo **Ofertant** TNT Games Tel. 031.805.48.41 **ON-LINE** www.nintendo.com/sites/supermariogalaxy

CERINȚE MINIME:
Procesor Core 2 Duo E6400 **Memorie** 1,5 GB **Accelerare 3D** 256 MB

Sacrifice

To which god will you make yours?

A fost odată ca niciodată (noiembrie 2000) un proiect ambiţios al unei firme strălucitoare (Shiny Entertainment), care s-a vrut un alt tip de joc, precum Dune 2 sau seriile de shooter-e de la ID Software. Ursitoarele s-au adunat în jurul leagănului acestui joc şi i-au prezis multe: o ursitoare i-a prezis grafică de ochi încântătoare, alta că va fi distractiv şi simplu mânuit precum un platformer, încă una că o să aibă un voice acting de excepţie, iar o alta că povestea va fi la fel de încântătoare ca într-un adventure bun. Dar veni lângă leagănul său şi o femeie hâdă care îi prezise un publisher care o să dea cu bâţu-n baltă, fapt care îl va face să nu ajungă să strălucească în ochii celor mulţi, care vor prefera să se joace ceea ce cunosc deja în loc să-şi încerce mâna cu ceva nou.



Astfel a prins suflet şi Sacrifice, jocul frustrat care ar fi putut să schimbe lumea, în schimb s-a trezit uitat într-un raft, acoperit de praf, ca o Cenuşăreasă cu inimă de aur, dar în zdrenţe, pe care prinţul nu o bagă-n seamă.

Merinde pentru drum

Haideţi să vă povestesc câte ceva şi despre pâinea pe care se unge această dulceaţă de joc.

Sacrifice a fost un titlu inedit şi nu pot să vă spun că seamănă per total cu jocul ăsta sau celălalt, însă vă pot destăinui că rămâne o îmbinare de zile mari între un RTS, un joc de acţiune şi un RPG (ale căror nume vor fi revelate mai târziu).

Aveţi la degetul mic un vrăjitor ce cunoaşte o serie de magii (pe măsură ce capătă mai multă experienţă, se înmulţesc şi vrăjile) provenite de la un zeu, în cazul în care personajul vostru este monoteist sau de la mai mulţi dacă este politeist.

Vrăjile astea se împart în trei categorii mari şi late. Vrăjile de construcţie servesc pentru a ridica tot felul de clădiri care vă aduc un flux de putere magică sau cu ajutorul cărora puteţi converti trupele adversarilor şi chiar vă puteţi teleporta pe hartă. Vrăjile de acţiune sunt categoria ofensivă bine-cunoscută, mergând de la clasica minge de foc până la invocarea însăşi Morţii pe hartă pentru a masacra oştirea adversarului.

Rămân vrăjile de creaţie care, folosind sufletele obţinute din bătălie, cheamă în slujba voastră diverse animăluţe care să se lupte pentru voi într-un stil cât se poate de erteesistic.

Vrăjitorelul vostru are el şi un altar, iar scopul său în viaţă este să desacralizeze altarele celorlalţi vrăjitori concurenţi, încercând în acelaşi timp să nu păţească acelaşi lucru cu propriul altar. Aici apare cireaşa de pe tort: cum desacralizăm altarul unui adversar?

Păi, trebuie să vă explic întâi un principiu de bază al acestui joc, şi anume faptul că fiecare creatură de pe terenul de luptă are un suflet (sau chiar mai multe). Aceste suflete reprezintă o resursă pentru vrăjitorul vostru, iar cu ajutorul lor puteţi chema pe hartă tot soiul de dihănii, care mai de care mai ciudate şi cu specificuri variate.

După cum vă spuneam, pentru a chema un astfel de monstruleţ, aveţi nevoie măcar de un suflet. Pentru un troll, de exemplu, veţi avea nevoie de două suflete, iar pentru a chema un dragon, va trebui să cheltuiţi chiar cinci suflete (creaturile care au nevoie de cinci suflete au fost botezate de fani, cu dragoste, titani).

Când o creatură de-a voastră moare, sufletele ei apar plutind gingaş deasupra leşului puturos, putând fi colectate de către vrăjitorelul vostru printr-o simplă atingere; creaturile adversarului, în schimb, lasă nişte suflete de culoare roşie, impură, care trebuie purificate înainte de a fi folosite.

Cum faceţi asta? Nimic mai simplu: creatura respecti-


La taifas cu zeii

vă va fi înviată, legată, transportată la altarul vostru (sau la un altar în miniatură construit special pentru aşa ceva) şi sacrificată în numele zeităţii pe care v-aţi ales-o. Toate acestea vor fi realizate de către un alt monstruleţ, care nu se află sub controlul vostru direct şi nu are alt scop în viaţă.

Să ne întoarcem la obiectivul jocului: desacralizarea altarelor vrăjitorilor inamici. Tot ce trebuie să faceţi este să dirijaţi un ritual asemănător cu cel de conversie, dar în care sacrificaţi una dintre creaturile proprii pe altarul inamic (nu aveţi grijă, după ce moare în chinuri pe altar, sufletele se întorc miraculos la voi).

Dacă adversarul moare în timpul acestui ritual, altarul său este desacralizat şi esenţa lui se va pierde în eter, nemaiputând fi înviat (cu alte cuvinte, e mort pe bune de data asta). Partea grea este că acest ritual, ca şi cel de conversie a unui suflet, este întrerupt dacă vreunul dintre sadicii dumneavoastră asistenţi (de fapt... doctori) este atins de cea mai umilă săgeată sau vrajă, caz în care n-aveţi de ales şi trebuie s-o luaţi de la capăt.

Sună simplu, nu? Ei, dar aici intră în joc faptul că şi voi aveţi un altar, la fel de vulnerabil ca şi adversarii voştri, pe care aceştia ard de nerăbdare să-şi sacrifice dragonii.

Va trebui să jonglaţi inteligent cu resursele de magie şi suflete pentru a vă apăra altarul şi totodată a fi în stare să-l desacralizaţi pe cel al inamicului (sau cele ale inamicilor), ceea ce într-un joc axat pe multiplayer poate fi extrem de dificil până „vă faceţi mâna".

La început, o strategie uşor de aplicat este să vă apăraţi cât puteţi mai bine şi să încercaţi să şterpeliţi câte un suflet-două de la adversari în atacurile lor, până când vă puteţi da destul de mari şi tari încât să-i pocniţi cu legiunile acumulate peste cap – sau şi mai bine: peste altar.


Te doare, micuţule ?

Sacrifica-ţi-aş tot neamu'

După cum spuneam ceva mai devreme, Sacrifice este un joc gândit pentru multiplayer, un multiplayer gen „arena battle" (aici mă gândesc cumva la Quake / Unreal Tournament). Veţi avea la dispoziţie, pe lângă campania formată din zece misiuni (dintre care doar ultima este bătută în cuie) şi un mod de jucat scenarii create de comunitate (nu se găsesc pe net prea multe, din păcate) şi un mod multiplayer care vă va pune neuronii şi degetele la muncă împotriva unor altor jucători sau împotriva unor vrăjitori controlaţi de calculator. Despre aceste AI-uri pot să vă spun că joacă destul de bine, problema lor constând în faptul că nu au o strategie bine pusă la punct, ceea ce vă oferă posibilitatea de a-i ataca prin surprindere, în timp ce se duelează între ei, lăsându-şi altarele insuficient protejate (atenţie să nu păţiţi şi voi la fel).


Supercow to the rescue!!


Vecine, la voi merge aerul condiţionat ?!

Dar în toiul unei lupte, vrăjitorii controlaţi de calculator iau decizii bune şi îşi exploatează vrăjile poate mai bine decât noi (sau cel puţin decât mine).


Dansând cu moartea

Dar hăinuţe nu i-au dat?

La capitolul engine, Sacrifice are unul dezvoltat special pentru el, care la vremea apariţiei a fost destul de bun, permiţând funcţionarea în condiţii bune şi pe un calculator mai slab, gen 486, dar şi etalarea unor detalii destul de spectaculoase pe un PC de top la vremea respectivă.

Setările pentru acesta sunt foarte simple, în special prin precizarea unui frame rate dorit. Motoraşul grafic scalează dinamic texturile şi modelele în timpul jocului pentru a vă satisface dorinţa de cursivitate.

Acestea fiind spuse, poate că nu mulţi dintre voi vor fi încântaţi de grafica acestui joc, foarte comică, depăşind caricatura şi mergând până la un umor negru, uneori grotesc. Cu toate acestea, pot să vă spun că mie unuia îmi place cum arată monştrii şi îmi aduc aminte că după ce mi-am luat un calculator mai performant, care mi-a permis ceva detalii în plus pentru acest joc (adică ceva de genul 800 MHz), am remarcat cu stupoare, uitându-mă la un Deadeye: „măi... ăsta nu are decât un ochi".

Mai sunt multe asemenea detalii de remarcat în focul luptei - îmi aduc aminte şi „ciudata" reacţie pe care am avut-o când mi-am dat seama că un „Abomination" aruncă de fapt cu bucăţi de carne rupte din propriul corp.

Altfel, jocul este foarte colorat, ideea grafică fiind, după cum am spus, cea de caricatură, aşadar nu vă aşteptaţi la trolli verzui... ci de un verde-papagal care vă va unge pe retină.

La capitolul sunet, Sacrifice are un voice acting foarte bine realizat, iar replicile monstruleţilor vă vor ţine ore bune înfipţi în scaun, râzând în hohote.

Pân' la urmă, cum e, dom'le?

Prima mea impresie despre Sacrifice m-a făcut să-l dezinstalez, dar curiozitatea m-a readus în Elisyum şi uiteaşa am reuşit să pricep cum poţi sacrifica în stânga şi-n dreapta... a doua impresie m-a ţinut prins de calculator câteva săptămâni bune... a treia impresie m-a făcut să strig enervat: „MĂ, IO PE CINE SACRIFIC DACĂ TOŢI SE JOACĂ STARCRAFT?!!".

Despre dificultate, pot să vă spun că Sacrifice are o curbă de învăţare destul de abruptă, dar aveţi la dispoziţie un tutorial foarte bine realizat, care vă prezintă toate aspectele jocului în aceeaşi formă amuzantă, destinsă şi, odată ce aţi trecut prin acesta, ar trebui să puteţi juca misiunile din campanie cu puţine bătăi de cap... mie personal campania mi se pare banală acum că am învăţat să joc acceptabil.

Una peste alta, Sacrifice este un joc bun, care te duce cu gândul la vremurile de altă dată, când principalul scop al unui joc era să amuze, să destindă, nu să scoată banii din buzunarul omului prin nişte detalii (aka păcăleli) de prezentare gen shader de ultimă generaţie sau sunet 3D, motion capture ş.a.m.d. şi vă oferă posibilitatea să evadaţi într-o lume originală, haioasă pentru un sfert de oră (atât durează de regulă un meci), timp în care puteţi uita de realitate, de griji şi vă puteţi concentra pe a vă trimite prietenii în nefiinţă.

■ **Elessar**

RIP

SimÎngropăciune

Will Wright e omul momentului. Nu pot spune că am avut prea mari aşteptări de la Spore, dar mă aşteptam la mai mult de la omul (şi compania, că nu le-a făcut de unul singur) care a dat viaţă lui SimCity, SimLife, SimEarth şi SimAnt. Nu mă înţelegeţi greşit, Spore e un joculeţ simpatic foc, am priceput de mult că jocurile trebuie să se şi vândă, dar nu mă pot abţine să nu mă întreb ce-ar fi putut realiza Wright şi Maxis dacă The Sims (genial joc, de altfel, dar încă sunt de părere că ar fi trebuit să existe doar unul) nu ar fi influenţat politica companiei într-un asemenea hal.

SimMars

Zilele trecute tocmai mă întrebam pe un ton foarte serios cum se face că tovarăşul Wright a trecut cu vederea unele dintre cele mai mari obsesii ale omenirii (după Preacuvioasa Gaură a Cheii, bineînţeles): goana pentru cucerirea spaţiului cosmic, colonizarea sistemului solar sau bazele militare de pe Marte hrănite de fermele prospere de pe Lună pe care le desenam când eram copii şi nu credeam în scutul anti-rachetă. E posibil ca, într-un univers în care un om mărunt ca mine şi-ar putea asigura cu puţin efort un loc de îngropăciune pe Lună şi o cruce de kryptonită, ideea administrării unui orăşel marţian să nu-i fi trecut prin cap marelui Wright? Ce n'est pas possible, mon ami! E clar că omul ascunde un secret murdar. Poate... o crimă. Într-un moment de inspiraţie divină, am pus mâna pe SimCity3000 şi am aruncat un ochi peste materialele promoţionale.

Ca să vezi, la un moment dat a existat un SimMars. Se pare că în trecutul nu prea îndepărtat (acum un deceniu cred), NASA i-a contactat pe cei de la Maxis şi nu pe extratereştri cum se aştepta toată lumea. Motivul? O presupusă colaborare în vederea realizării unui program de colonizare a planetei Marte. Nu se ştie de ce (sau poate e doar o legendă urbană, nu mai am timp să accesez baza de date a NASA), Maxis a refuzat să producă simulări reci, matematice pentru oamenii de ştiinţă de la NASA, dar a cerut ajutorul Agenţiei pentru a produce SimMars, un joc deosebit de complex, poate cel mai complex şi mai ambiţios proiect Maxis de până acum (eram gata să-i ofer această distincţie lui Spore, dar din nefericire pentru el, am apucat să-l joc), atins de inconfundabila „Maxis touch". Pe scurt, în SimMars ar fi trebuit să ne ocupăm de toate aspectele unei operaţiuni de colonizare a planetei Marte. În teorie, SimMars urma să înglobeze elemente din titlurile mai vechi ale companiei: SimEarth, SimLife şi SimCity şi să le pună la treabă într-un mediu complet 3D.

Marele ghinion al lui SimMars a fost că în acelaşi timp studiourile Maxis lucrau la... The Sims.

Mare parte din fonduri au fost înghiţite cu lăcomie de jocul care-a declanşat isteria simşilor, iar oamenii cu putere de decizie de la EA şi Maxis au decis (şi se pare că au avut dreptate) că The Sims are un potenţial comercial mult mai mare decât SimMars (jocul era mult prea complex pentru binele lui) şi au decis să-l anuleze pe acesta din urmă.

Ghinionul lui, norocul acţionarilor. În urma lui a rămas un trailer (îl puteţi descoperi pe YouTube) orfan, o adresă care nu mai funcţionează şi o grămadă de oameni cu buza umflată. Şi un catralion de simşi.

Dacă vă vine să plângeţi cu gândul la ce-aţi pierdut, nu disperaţi. Planeta Marte n-o să rămână pustie. Intraţi pe site-ul www.simtropolis.com, vizitaţi secţiunea „SimMars Project" şi o să vă calmaţi puţin. Dacă însă sunteţi omul cifrelor şi al tabelelor, nu daţi doi bani pe grafică şi alte brizbrizuri şi aveţi nevoie de o simulare ca la carte, puteţi încerca Mars Simulation Project (http://mars-sim.sourceforge.net/). Nu e chiar un joc, dar poate fi transformat în aşa ceva dacă vă pricepeţi la programare.

■ cioLAN





JOC ONLINE • FARA TAXE LUNARE

GUILD WARS



Alătură-te milioanelor de jucători din întreaga lume şi joacă în cele patru capitole din premiatul univers Guild Wars!

DISPONIBIL ACUM!

€21,9*

(preţ recomandat, nu conţine TVA)



WWW.DISCOVERGUILDWARS.COM

NCSOFT ARENANET

Aether

http://armorgames.com/play/2153/aether

Într-o lume a jocurilor care începe să semene din ce în ce mai mult cu emisiunile televizate actuale, saturată de action-arcade-uri (pline de *superficialisme*, instantanee sau *senzaționalisme*) și shooter-e (cu ale lor *explozionisme*, *extraordinarisme* ori rambo-isme), găsești din ce în ce mai greu acele mici sclipiri care te ajută să continui să speri și să spui - uite că se poate. Una dintre aceste sclipiri încearcă să fie și Aether, un flash, asamblat de Tyler Glaiel, care oglindește un gând/vis al lui Edmund McMillen (creatorul lui Gish).

Spun „încearcă" și nu „este" pentru că nu sunt sigur dacă Aether nu este doar artă de amorul artei sau, din contră, un tablou digital à la Remedios Varo căruia încă nu am reușit să-i deprind semnificațiile. Un sindrom Twin Peaks dacă vreți.

Grafica împrumută din Radi Nedelchev, Salvador Dalí, Jonathan Ive combină totul cu o tușă Emo (Da, au apărut jocuri Emo, cu muzică Emo și personaje Emo la tot pasul și da, sper ca prin repetiție cuvântul să-și piardă sensul).

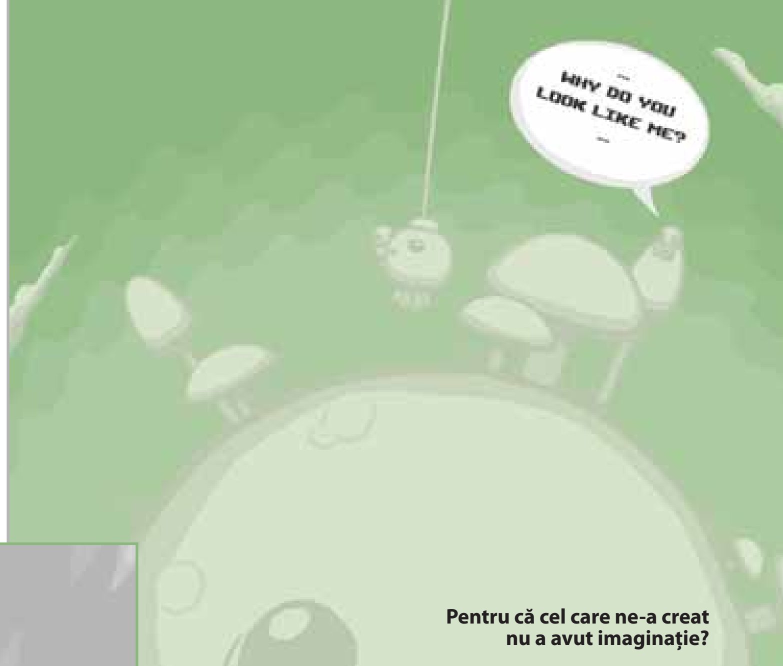
Gameplay-ul miroase a Super Mario Galaxy, Bionic Commando, Shadow of the Colossus, toate emo (gata, am rezolvat).

Un adventure în care conduci destinele unui copil singur pe lume (la propriu) care, cu ajutorul unui animal de companie, „topăie" din nor în nor, în planetă, în căutarea altora ca el care să-l scoată din purgatoriul sihăstriei.

Fiecare planetă este un puzzle ce trebuie rezolvat, unul mai intuitiv, altul mai aburitor, dar, per total, satisfăcătoare dacă nu chiar zen. La fel cum fetițele Powerpuff cântau pentru a recolora lumea după ce mim-ul a făcut-o după (non)culoarea și *muțenia* lui (sunt convins că după acest rând nu o să mai încerce nimeni jocul) și aici prin fapte, spun ei bune, eu nu-i cred, reușești să colorezi planetă după planetă.



Nu fi trist, uite ești bogat, mult mai important, nu crezi?



Pentru că cel care ne-a creat nu a avut imaginație?

Dacă n-ați înțeles nimic până acum, nu vă faceți griji, așa este și jocul și probabil că nici nu vi se potrivește dacă nu încercați de felul vostru lucruri noi.
Dacă, în schimb, rezonați cât de cât, nu aveți decât să vă continuați povestea.

Sfârșitul este o dramă lirică, ce subliniază stilul, însă toate aceste trăiri nu fac decât să ne supra-satureze inteligența emoțională și, cum se întâmplă de obicei cu receptorii umani, să ne modifice pragul sensibilității până în punctul în care devenim impasibili la durerile etalate. Păcat.

Concluziile pot fi multe și chiar aceasta este sensul jocului, *filozofeala*. Unii spun că-i artă, alții spun că-i balegă, disensiuni nemuritoare care aduc aminte de Pablo Picasso sau de Jackson Pollock.
Eu aștept continuarea promisă, poate mă prind atunci.

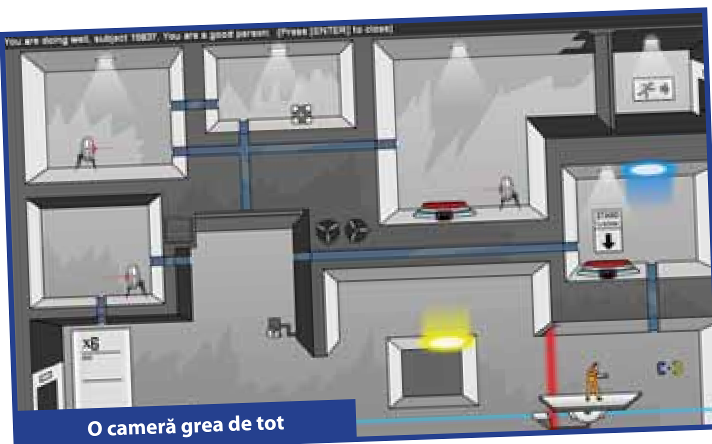
Portal: The Flash Version

http://portal.wecreatestuff.com/portal.php
http://uploads.ungrounded.net/404000/404612_Portal.swf

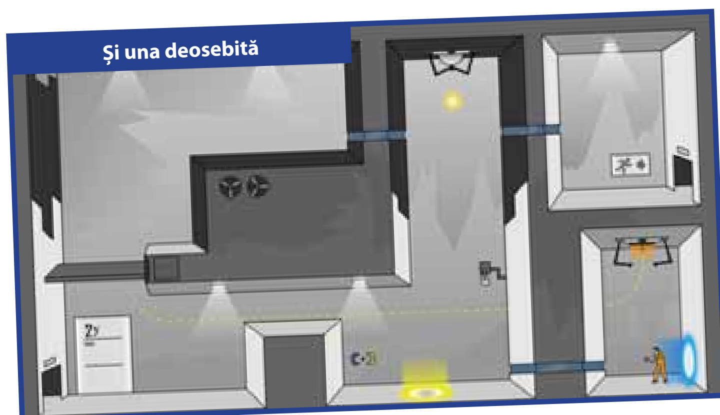
Ca un făcut, tot ce am propus în acest număr al revistei are legătură cu arta, arta generată de și prin jocuri. E mare lucru că tehnologia a ajuns atât de versatilă, puternică și ușor de utilizat încât un artist, afon în calculatoare, poate așterne o idee (cu puțin ajutor e drept și cu puțină răbdare) și o poate transforma într-un joc, fără a mai pierde pe drum ce dorea să exprime sau să expună, limitat de puterea de calcul sau de interfața care nu-i permitea să transforme vizual, conceptual sau intelectual, dacă vreți, schița în artă (LBP anybody?).

Odată cu creșterea cererii pentru jocurile inteligente, cu substrat, care nu se mai adresează copiilor (pentru că vrem, nu vrem, pe măsură ce trec anii, Serious Sam nu mai este suficient), vom putea vorbi încet, încet despre jocuri ca formă de artă.

Este foarte important ca jocurile să iasă din sfera în care se găsesc acum și să treacă bariera în această dimensiune. Este lucrul care a dat valoare filmelor și care în viitor va da valoare și jocurilor, este lucrul care, corelat cu schimbarea generațiilor, va face din jocuri principalul mod de petrecere a timpului liber.



O cameră grea de tot


Și una deosebită

Un exemplu perfect de artă „made by game" este Portal. Un titlu care depășește condiția actuală a jocurilor pentru că poate fi la fel de interesant pentru un copil de 10 ani, care încă experimentează cu lumea înconjurătoare, dar și pentru un veteran de 60 pasionat de psihologie și filozofie.

Nu recomand Portal: The Flash Version decât celor care au terminat originalul, este atât de bine realizat încât (Valve a preluat nivelurile și le-a folosit în addon-ul Portal: Still Alive pentru Xbox Live) devine un veritabil spoiler. Îl recomand însă ca o extensie, care subliniază măiestria cu care au fost implementate sunetele, vocea (textul), direcția grafică, ideea sau dimensiunile psihologice în jocul original. Un flash care îți aduce aminte că un joc nu trebuie să fie *trei-de* pentru a fi interesant sau inteligent.

Mulțumim Valve pentru curaj, studenților de la DigiPen pentru ideea minunată, fanilor de la WeCreateStuff pentru flash, celor de la Armor Games pentru că promovează jocurile mici, dar mai ales tortului, real sau nu, după gust, pentru noul curent artistic introdus. **Cake Art.**

■ **nvc**

Crazy Ball



Blobii nu ştiu să sară

http://www.donpixel.com/play/es/061101060135/

Freddy e o făptură indefinibilă de gelatină, la care natura a găsit de cuviinţă să adauge, ea ştie de ce, o gură, doi ochi şi o poftă nebună să joace baschet printre profesionişti. La început a fost simplu: a intrat pe teren, şi-a susţinut cauza şi a fost angajat pe loc… ca minge de antrenament. O lună mai târziu, a cerut să fie mutat măcar pe banca de rezerve a juniorilor, şi de-atunci au apărut discuţiile.

Antrenorul principal i-a susţinut cauza în faţa echipei: Băieţi, merită o şansă, că are suflet de jucător! Uitaţi-vă şi voi: înălţime – sufletu', dexteritate – sufletu', joc de picioare (cu tot cu picioare) – sufletu'!

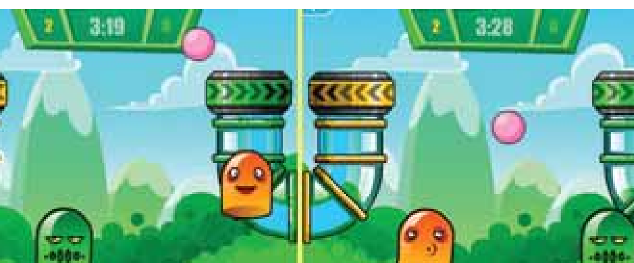
Din păcate, căpitanul de echipă n-a fost convins: Yo, man, albii nu ştiu să sară! Şi bunică-mea sare mai sus decât el! În zadar a replicat Freddy că el nu e alb, ci crem, şi că poate deveni verde sau albastru la nevoie. Matahalele alea pricepeau jocul culorilor doar în alb şi negru, iar blobul nostru a înţeles că situaţia sa devenise cât se poate de maro.

În disperare de cauză, Freddy a apelat la sponsorul echipei, doar-doar va găsi ceva înţelegere.

De început, a început bine: omul l-a primit, l-a ascultat cu atenţie, i-a zâmbit încurajator şi a încheiat întâlnirea cu un hohot isteric de râs.

Râs cu lacrimi, semn că există totuşi puţină compasiune.

Supărat, blobuleţul s-a întors în teren, şi-a luat rămas bun de la jucători, a aşteptat răbdător să vină femeia de serviciu să-l răzuiască de pe jos (iar s-a aşezat tâmpitul ăla de pivot pe mine!) şi pe-aici ţi-e drumul. Dacă nu are loc în NBA, atunci îşi va face el echipa lui, liga lui, campionatul lui. A găsit minge, a găsit alţi doritori, a găsit oameni dispuşi să apese pe săgeţi/ WASD cum trebuie şi acum ţopăie de nerăbdare în aşteptarea următorului meci: Chicago Blobs vs Utah Jelly.



Ramps

Anevoiosul drum până în Pahar

http://www.flash-game.net/game/3011/ramps.html



Când viaţa ţi-a rezervat statutul de bilă rezidentă temporar într-un tub, nu poţi să te plângi că eşti unul dintre ăia norocoşi. De fapt, situaţia ta e cam albastră, pentru că un individ dubios ţine morţiş să deschidă mereu şi mereu tubul, să se uite la tine cum pici fix în lava de dedesubt şi apoi să urle ca un apucat că nici de data asta n-a nimerit-o, plus ceva despre înscrierea jocului la Facultatea de Transporturi-Ginecologie.

Ramps e un joculeţ pe cât de simplu, pe atât de fain: ai o bilă captivă, ai un Pahar al Făgăduinţei, te priveşte strict personal cum faci ca drumul tub-Pahar să dureze mai puţin de 40 de ani.

Ştiu, pe Moise nu l-a grăbit nimeni, el a încercat poteci prin deşert cât a avut chef şi n-a cârtit unul în front. Acum, între noi fie vorba, tu te-ai certa cu un tip care lansează atacuri teroriste pe bază de şapte plăgi şi are şi un ditamai ciomagul în mână? Mă gândeam eu.

Nu dispera totuşi, primeşti ajutor. Nu e mană picată din cer şi nici un buton de „I'm with stupid/skip level", dar e destul cât să treci la nivelul următor.

Fiecare puzzle vine cu o rampă-două (sau trei), pe care le plantezi în spaţiu după cum te taie capul, le stabileşti unghiul de înclinare, dai drumul bilei şi… şi o iei de la capăt, că ai calculat aiurea înclinaţia ultimei rampe. Din când în când, programatorii îşi bagă coada şi-ţi plantează şi câte un obstacol în drum, fie el o linie cu proprietăţi de perete sau o gaură neagră în care bila dispare ca o pizza ajunsă în farfuria subsemnatului.

E clar până aici, da? Atunci ce mai stai? Balls away!



Elastic Soccer

Doing, doing, doing, gooooooooool!

http://www.flash-game.net/game/1935/elastic-soccer.html

Nu ştiu câţi dintre voi au avut ocazia să joace fotbal cu omuleţii ăia din plastic, ataşaţi de terenul de tablă printr-un simplu şi banal arc.

Cred că puţini, pentru că joculeţul respectiv era la modă cândva prin mileniul trecut, când subsemnatul nici măcar pionier nu ajunsese.

Dar să lăsăm istoria antică în manuale şi să trecem pe terenul alternativ, unde mingea pică din cer şi jucătorii nu simulează niciodată un fault. Ai un mouse în mână, ai mingea în posesie, ai nişte noţiuni vagi despre cum să tragi jucătorul ca să obţii traiectoria dorită, îţi potriveşti atacul, şut şi gooool! Shit, asta era poarta ta.

Nu contează, o iei de la capăt. Pică mingea, zgudui masa (ai un buton ascuns pe sus), ai posesia, tragi aiurea, iar zgudui masa, huiduieşti echipa adversă (că doar de aia are balonul) şi pui frumuşel mâna pe Shift, că trebuie să-ţi mişti cumva portarul, aperi, recuperezi, lansezi un atac poziţionat, schimb banda, pasezi aiurea, iar zgudui masa, prinzi mingea, şut şi... şi eu mă opresc aici, că deja îmi ia foc tastatura.





Rat Shot

Să dăm ciocane la popoare! De rozătoare!

http://www.flash-game.net/game/3012/rat-shot.html

Vă prezint doi guzgani : Phil şi Leak. Bibly O. Phil şi Alko O. Leak. Un duo celebru, ce adună la un loc cele mai nobile trăsături de caracter ale lumii şobolăneşti: inventivitate şi spirit de iniţiativă pe de-o parte, curaj nemăsurat de cealaltă. Bine, unii mai comentau că de fapt curajul lui Leak se măsoară în paharele de tequilla date pe gât în fiecare seară, dar discuţia sucomba discret în hohote de râs stârnite de eterna întrebare: Leak, mai e sexy pisica?

Dar să trecem. Cert este că guzganii noştri au ronţăit într-o seară ceva Jules Verne pe lângă o sticlă de coniac şi digestia le-a dat idei: ei de ce n-ar ajunge la Lună?

Zis şi făcut. Au adus bidonul spaţial, au îndesat bine zburătorul, au făcut praf şi pulbere din conceptul de „unghi fix de lansare" şi l-au rugat pe barman să le dea o mână de ajutor. O mână capabilă să dea o lovitură de baros cât mai zdravănă în improvizaţia de tun verne-ian.



Ai dat cu sete? Bun. De-aici e simplu: te loveşti de ce nimereşti, zbori mai sus, mai pupi un bonus, mai dai din mâini când e cazul (c-aşa te-a învăţat un văr liliac) şi în final te bucuri că ai ajuns tot pe tejghea, dar recordman în Guiness. Berea, nu cartea.

■ **Jack the Ripper**



Întreabă-ne pe noi întâi.
Află mai multe sau povesteşte-ne întâmplările prin care ai trecut pe
www.zinesinoua.ro

Zile și nopți
Ghidul de ieşit prin ţară

File de Poveste



Vine lichu', bine-mi pare, în grădină am un paladin care stă nefolosit de o grămadă de vreme. Este timpul să fie scos de la naftalină şi să fie pus la treabă. Nu de alta, dar când am văzut în ce hal dă în stânga şi-n dreapta în beta, ce mi-am spus eu: şo pe ei, Costele, că nu mai ţine.

Şi aşa o să vadă ea alianţa ce omor o să îşi ia din 13 noiembrie, când paladinul meu în S1 o să le dea pe coajă de nu o să se mai înţeleagă om cu tovarăş. Apropo, nu sunt un cititor foarte fidel, dar în aproape fiecare număr al revistei în care este acest semi jurnal de WoW în care lumea îşi spune păsurile, cei ce au scris sunt numai hoardă. Nu se poate să nu fie şi vreun tânăr român căruia să nu îi placă rozul şi să se îmbrace în haine de fetiţe… nu se poate ca naţiunea noastră să fie singura în care bărbatul este bărbat, urăşte floricelele şi pe Irina Loghin, ascultă numai punk şi scuipă pe stradă în văzul miliţienilor.

Dacă ar fi aşa, aş fi cel mai mulţumit compatriot al vostru. Dar nu cred. Ceea ce cred eu este că alianţa stă ascunsă sub o piatră, de unde se uită pe furiş dacă poate ieşi să danseze în ploaie în siguranţă. Dar ştiu bine că nu este aşa. După fiecare strop de ploaie se ascunde un tauren, după fiecare rază de soare un undead îşi ascute ghearele, după fiecare notă suavă de lăută un trol întinde arcul. Piticot! Nu eşti în siguranţă nicăieri! Îţi vom rade barba când adormi liniştit în peştera ta.

■ **Ciocanul Libian**

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 decembrie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna ianuarie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

NOIEMBRIE 2008

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un joc Beowulf: The Game pentru PC



Pe ce tip de consolă poate fi jucat jocul Brothers in Arms DS?

- a. N-Gage ☐
- b. Nintendo DS ☐
- c. Xbox 360 ☐



Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod Poştal ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

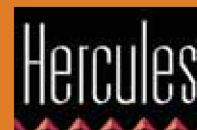
Răspunsul îl găseşti în review-ul jocului Brothers in Arms DS din acestui număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 decembrie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna ianuarie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

NOIEMBRIE 2008

CONCURS LEVEL ŞI

Câştigă un webcam Hercules Classic Link



Care este alternativa pentru jocul Soul Calibur IV?

- a. My First Pony ☐
- b. Lula 3D ☐
- c. Tekken 5 ☐



Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod Poştal ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găseşti în review-ul jocului Soul Calibur IV din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov. Data limită a concursului: 1 decembrie 2008. Desemnarea câştigătorului se face prin tragere la sorţi. Numele câştigătorului va fi publicat în ediţia de luna ianuarie a revistei. Prin completarea şi expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informaţiile conţinute de talon să fie înregistrate şi prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

NOIEMBRIE 2008

CONCURS LEVEL

Câştigă un sistem de răcire ARCTIC COOLING Accelero Xtreme 8800

(suportă plăci video nVIDIA GeForce 8800 Ultra, GTX, GTS)

Cum se numeşte produsul care ocupă locul întâi în topul comparativ?

- a. SpaceBorg 2000 ☐
- b. Microsoft SideWinder X6 ☐
- c. Daikatana XXL ☐

LEVEL



Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____ Cod Poştal ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____

Răspunsul îl găseşti în secţiunea Hardware/Comparativ din acest număr al revistei.

Câştigătorii lunii septembrie

La concursul LEVEL împreună cu **BELKIN**, **Belkin Laptop Cooling Pad-ul** a fost câştigat de Dobre Marian-Adrian din Horezu.

La concursul LEVEL împreună cu **EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES**, filmul **Year of the Dog** a fost câştigat de Iancu Sorin-Nicuşor din Mioveni.

La concursul LEVEL împreună cu **HERCULES**, **setul de boxe Hercules XPS 2.0 10** a fost câştigat de Biholari Cornel din Timişoara.

La concursul LEVEL împreună cu **UBISOFT**, jocul **Beowulf – The Game pentru PC** a fost câştigat de Udroiu Ion Vlăduţ din Târgu-Jiu.

La concursul LEVEL împreună cu **NEMIRA**, cele cinci cărţi **Antologiile Gardner Dozoiz, vol 4** au fost câştigate de Demidon Andrei din Ploieşti, Neagoe Cătălin din Sinaia, Galer Mihail-Lucian din Braşov, Cosmin Mihai din Târgovişte şi Frunză Octavian-Eduard din Braşov.



Primii câştigători ai campaniei promoţionale „Extinde-ţi cunoştinţele” Vogel Burda Communications şi LG sunt:

- **LCD TV 32LG6000 SCARLET** - **Vechiu Vladimir din Braşov, jud. Braşov,** codul câştigător 79D6-B582-28A9-2AC6-6AFD
- **Sistem Home Cinema LG Champagne HT762TZ** - **Avram Cătălin din Deva, jud. Hunedoara,** codul câştigător 3642-9549-2C6D-9071-2D82
- **Micro system LG FB163** - **Vasiliu Cristian din Bucureşti, sector 2,** codul câştigător E0B2-0FB8-FAAA-66CB-B465



Câştigătorii sunt rugaţi să contacteze redacţia la adresa de e-mail sofia_grigore@vogelburda.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158/0268.418.728. Info: www.chip.ro

Câştigătorii sunt rugaţi să trimită o copie după actul de identitate pe fax (0268-418728), e-mail (emanuela_negura@vogelburda.ro) sau prin poştă (Vogel Burda Communication, OP 2 CP 4, 500530 Braşov). Premiul va fi expediat prin poştă. Persoana de contact: Emanuela Negură (0268-415158 interior 130). Termenul de revendicare a premiului este trei luni de la data anunţării câştigătorului. După expirarea acestui termen, premiul nu mai poate fi revendicat.

Logitech diNovo Mini





Un Media Center este extrem de interesant deoarece oferă acces instant la o cantitate enormă de informații. Indiferent de natura acestora, filme, muzică, poze etc., utilizatorul se poate bucura de ele la o simplă apăsare de buton. Spre deosebire de un DVD player standard, ce trebuie alimentat permanent cu discurile dorite pentru a le viziona, în cazul Media Center-ului informațiile pot fi stocate chiar în interiorul acestuia sau pe un device partajat în rețea.

În cele mai multe cazuri, Media Center-ul este un sistem ce dispune de un sistem de operare propriu. Indiferent cât de atrăgătoare și intuitivă ar fi interfața cu utilizatorul, la un moment dat suntem nevoiți să realizăm și câteva operațiuni ce ar fi destul de greu sau incomod de făcut dintr-o simplă telecomandă. După succesul răsunător cu modelele de tastaturi diNovo, cei de la Logitech au realizat o astfel de tastatură în miniatură special pentru astfel de situații. Dacă stai confortabil în fotoliu, iar distanța până la cel mai apropiat PC pare infinită, poți folosi această tastatură. În afara faptului că este de mici dimensiuni, funcționalitatea este aceeași cu a unei tastaturi obișnuite. Logitech diNovo Mini este un gadget foarte reușit din foarte multe puncte de vedere. Modul în care este realizată și funcțiile de care dispune dau senzația că poți controla absolut orice... de la distanță. Pentru a nu deranja audiența, tastatura dispune și de backlight, ce vă ajută pentru a nimeri mai precis tastele, iar atunci când doriți să navigați prin meniuri, aceeași tastatură poate juca și rolul unui mouse. Chiar dacă tastele sale sunt de dimensiuni mici, cei insistenți pot fi competitivi în anumite jocuri. Totuși... e mai sănătos cu un gamepad.

Logitech diNovo Mini include un acumulator Li-Ion propriu capabil, ce-i garantează o durată de funcționare de aproape o lună de zile până la momentul în care trebuie să-l reîncărcați. În ciuda prețului său destul de măricel, puteți să o luați în considerare ca un accesoriu extrem de util atât pentru PC, cât și pentru un PS3. Ați încercați funcția de chat a acestuia? Este impresionantă.

Ofertant: Partenerii Logitech, **Preț:** 2668 Lei

Super Talent's Terracotta Warrior USB Drive

Cu mulți, mulți ani în urmă, pe vremea când stăteam cu ceilalți copii și făceam schimb de timbre pe scările din fața blocului, aveam obiceiul de a ne juca până uitam de noi cu „soldățeii": mici figurine din plastic de mici dimensiuni ce reprezentau fel de fel de eroi din diversele războaie purtate de-a lungul istoriei. Unii dintre voi poate își mai aduc aminte de ei și de situațiile pe care le inventam atunci pe loc. Acum, în plină eră tehnologică, au reapărut astfel de „jucării", însă cu funcții ceva mai complexe. De exemplu, acest războinic, o replică celebră a soldaților de teracotă ce au fost îngropați timp de 2000 de ani în provincia Xi'an din China, a ajuns să fie un obiect destul de util. Stick-urile USB au devenit foarte banale, așa că unii producători au decis să mai animeze acest segment. Capacitatea de stocare e cuprinsă între 1 și 8 GB, iar atunci când nu îl utilizați, pen drive-ul poate redeveni un interesant obiect de decor din locuință.



Nokia 5800 XpressMusic

În domeniul telefoanelor mobile deja se remarcă un nou trend în materie de design. Tot mai multe brand-uri, printre care mai nou și Nokia, lansează telefoane din ce în ce mai „sensibile" la atingere. Numărul de butoane este minimalizat pe cât posibil, iar locul acestora este ocupat de ecrane TFT touchscreen din ce în ce mai mari. Nokia 5800 XpressMusic este încă o dovadă că unii oameni nu vor doar un simplu telefon ci, mai degrabă, o bijuterie tehnologică. Meniurile cu iconițe foarte sugestive așezate frumos unele sub altele se găsesc și aici. Diferența între acestea și „celelalte" este dată de platforma pe care acestea rulează. Dacă majoritatea au alergat în brațele lui Windows Mobile, cei de la Nokia mizează pe platforma Symbian, versiunea 9.4.

Diversele modalități ce permit transferul datelor fac deja parte din dotarea standard. Ar fi fost ciudat dacă nu am fi bifat în dreptul acestui Nokia 5800 XpressMusic funcții ca 3G, Wi-Fi, GPS sau accelerometru. Ba mai mult, grație unui parteneriat mai vechi, 5800 XpressMusic încă dispune de un senzor foto de 3,15 MP în spatele unui sistem optic semnat Carl Zeiss. Chiar din denumire îți poți da seama că acest terminal mobil este destinat unui mediu multimedia, de unde rezultă și faptul că pot fi redate fără probleme melodii și clipuri în cele mai variate formate.

Specificații:

- Rețele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 2100 / HSDPA 900
- Dimensiuni: 111 x 52 x 16 mm
- Ecran: TFT touchscreen – 16 mil culori, 360 x 640 pixeli
- Cameră foto: 3,15 MP, 2048 x 1536 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, WMA, WAW
- Transfer Date: GPRS, HSCSD, EDGE, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, E-mail
- Bluetooth: DA
- Port infraroșu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion 1320 mAh
- Stand-by: până la 406 ore
- Talk time: maximum 8 ore 45 min



LG KF900 Prada II

E impresionant, e atractiv, e deosebit, e… reînnoit. Iubitorii de terminale mobile care doresc să fie mereu în pas cu moda au acum o nouă variabilă.

Încă de la prima apariţie pe piaţă a modelului Prada al celor de la LG, a stârnit imense valuri de uimire şi admiraţie. Era totuşi vorba de un telefon foarte elegant şi cu personalitate. Deoarece concurenţa a devenit foarte acerbă pe acest segment, alături de ploaia abundentă cu fel şi fel de modele noi, telefonul Prada a avut doar de suferit. Cei de la LG nu se lasă mai prejos şi reintră în horă, cu un face-lifting al acestuia.

Noul Prada dispune acum şi de o mini tastatură ce a fost elegant încorporată în spatele telefonului, suport pentru carduri de memorie de până la 8 GB şi o sumedenie de funcţii la capitolul transfer de date.

Noul LG KF900 Prada ştie Wi-Fi şi 3G şi pentru a ţine pasul cu moda, senzorul foto de 2 MP s-a transformat într-unul de 5 MP.

Astea ar fi în mare noile realizări, însă aştept cu interes indicele preţului, pentru că la data lanăarii nici modelul anterior nu a fost chiar… ieftin.



Specificaţii

- Reţele: GSM 850 / GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900 / HSDPA 850 / HSDPA 2100
- Dimensiuni: 104,5 x 54 x 17 mm
- Ecran: TFT touchscreen – 256.000 culori, 240 x 400 pixeli
- Cameră foto: 5 MP, 2592 x 1944 pixeli
- Sunet: Polifonic, MP3, AAC, AAC+
- Transfer Date: GPRS, EDGE, HSCSD, 3G, Wi-Fi 802.11 b/g
- Mesagerie: SMS, MMS, Email
- Bluetooth: DA
- Port Infraroşu: NU
- FM Radio Inclus: DA, cu RDS
- Tip acumulator: Standard Li-Ion

dreamGEARAction Pack

Unul dintre cei mai mari producători de accesorii pentru console, dreamGEAR, a nimerit drumuşorul şi spre ţărişoara noastră. Cu această ocazie, toţi pasionaţii de jocuri pe console vor avea la dispoziţie unele dintre cele mai interesante, atractive şi haioase accesorii. Rolul acestora este acela de a vă crea senzaţii cât mai realiste în funcţie de jocul pe care îl rulaţi. Pentru început, ne este supus atenţiei un „pack" dedicat consolei Nintendo Wii. Cine are aşa ceva acasă, cu siguranţă a jucat până la epuizare seria Wii Sports.

Acum cu noile „extensii", poate doriţi să vă reamintiţi cum e să fii în formă. DreamGEAR Action Pack include extensii pentru controller-ele Wii ce imită o bâtă de baseball, o paletă de tenis, o crosă de golf, un gamepad şi chiar o armă… numită ştiinţific Game Blaster. Dacă sunteţi pasionaţi şi de curse de maşini, în acest kit găsiţi de asemenea şi un micro-volan numai bun să îl concuraţi pe prietenul Schumi. Materialele din care sunt realizate aceste accesorii sunt de calitate, nu sunt considerate periculoase pentru cei cu vârste mai fragede şi, coloristic vorbind, se potrivesc de minune cu controller-ele standard ale consolei Wii.



Ofertant: www.extreme-computers.ro / www.pcgarage.ro, **Preţ:** 139.9 Lei

Asus USB-11



Standard-ul tehnologic „N" în materie de transfer de date fără fir a început să se contureze. În cea mai mare parte specificaţiile tehnologice sunt finalizate, astfel că mulţi producători deja au început să-şi pună eticheta pe diverse astfel de dispozitive. Asus USB-11 nu este nimic altceva decât un device USB ce facilitează conectarea la o reţea wireless de mare viteză de tip N pe care se pot atinge fără probleme rate de transfer de peste 100 Mbps. Din punctul de vedere al unui utilizator, o reţea cu fir este mult mai simplă. Conectezi cablul la PC şi router sau switch şi eşti gata de transfer. În cazul conexiunilor wireless, trebuie urmaţi o serie de paşi pentru a realiza conexiunea. Cu ajutorul acestui Asus USB-11 este eliminată această etapă. Tot ce trebuie să faceţi este să apăsaţi butonul „EZ Link" ce se află chiar la baza stick-ului.

Dacă se foloseşte într-o combinaţie cu un alt router Asus, în momentul în care aţi apăsat acel buton, toate setările de conectare se realizează automat şi puteţi fi online instantaneu . Uimitor.

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 224 Lei

Samsung E200 Eco

Dacă tot se vorbeşte în toate părţile de ecologizare, economie, încălzirea globală şi cum să facem să protejăm mediul, cei de la Samsung au intrat şi ei în acest trend şi au lansat un telefon Eco. Nu doar culoarea acestuia te duce cu gândul la Eco, ci şi o parte din materialele folosite pentru construcţie sunt mai prietenoase cu mediul.

De exemplu carcasa acestuia nu este din plasticul pe care îl ştim noi, ci este un soi de material ce imită plasticul, însă realizat din materiale ecologice… în special cereale!?. Sper să nu fie cineva flămând şi să muşte din el. Tot la partea de economie trecem şi preţul. Este unul rezonabil, mai ales că dotarea tehnică şi funcţiile incluse sunt chiar mulţumitoare.



Specificaţii

- Reţele: GSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Dimensiuni: 108 x 46 x 10 mm
- Ecran: TFT 65.000 culori, 176 x 220 pixeli
- Cameră foto: fără
- Sunet: Polifonic, MP3
- Transfer Date: GPRS
- Mesagerie: SMS, MMS
- Bluetooth: Nu
- Port infraroşu: Nu
- FM Radio Inclus: DA
- Tip acumulator: Standard Li-Ion
- Stand-by: până la 310 ore
- Talk time: maximum 7 ore

DreamGEAR Charging Dock



Cei ce „fredonează" din greu consola Nintendo Wii sau mai exact controller-ele acesteia s-au lovit de problema alimentării. De fiecare dată se întâmplă ca atunci când ţi-e lumea mai dragă sau eşti în cea mai strânsă confruntare să rămâi pe dinafară.

Pur şi simplu îţi moare controller-ul în mână şi te uiţi mirat cum pierzi puncte preţioase.

Procedura de schimbare a bateriilor nu este foarte complicată, însă generează o grămadă de nervi, disconfort şi mai trebuie să dai şi bani, că deh, de fiecare dată trebuie tot cumpărate altele noi. Soluţia găsită de către cei de la dreamGEAR este sub forma a doi acumulatori dedicaţi, ce pot fi instalaţi fără probleme exact în locul în care se montează de obicei bateriile.

Cu acumulatorii din acest kit, se pot alimenta două controller-e sau doar unul singur, rămânând întotdeauna o rezervă pentru situaţiile de urgenţă. Acumulatorii sunt livraţi şi cu un încărcător special care vă avertizează prin intermediul unui led momentul în care acumulatorii sunt complet încărcaţi şi gata de acţiune.

Ofertant: www.extreme-computers.ro / www.mega-byte.ro, **Preţ:** 109,9 Lei

Meccano Spykee Spy Robot with WiFi

După spusele producătorilor, acest roboţel este primul de acest gen ce poate să se mişte, să vorbească, să vadă, să audă, să facă poze şi filmuleţe şi chiar să se conecteze la net.

Micul „spion" poate fi o jucărie ideală pentru copii mai ales că ştie să îşi poarte singur de grijă. Atunci când acumulatorii sunt aproape descărcaţi, roboţelul minune ştie singur unde să se deplaseze pentru a-şi lua porţia de „sănătate".

Atunci când este lăsat singur acasă, el devine un adevărat paznic. La cea mai mică detecţie a mişcării surprinsă de camera video încorporată, acesta trimite un e-mail de avertizare şi continuă să înregistreze evenimentul. Dacă sunteţi prea comod să mai căutaţi telefonul, îl puteţi chema pe el şi prin intermediul unei conexiuni Wi-Fi poate să realizeze un apel telefonic prin intermediul aplicaţiei Skype. Atunci când îl folosiţi pe post de jucărie, roboţelul se manifestă într-un mod foarte activ prin combinaţii de jocuri de lumini şi sunete.

Ăsta da „animăluţ" de companie.



■ **BogdanS**

Eşti pe poziţii?

Bănuiesc că suportul hardware al sistemelor voastre e pregătit pentru a suporta avalanşa de titluri noi. Încă din primăvară, unele case de producţie ne-au tot ameninţat cu jocuri care mai de care mai spectaculoase şi mai interesante. Se anunţă nişte shooter-e interesante, simulatoare, câte un RPG şi lista poate continua chiar până în lunile anului următor.

Perioada antrenamentelor s-a încheiat şi e timpul să facem rost de echipamente profesionale. Chiar dacă suntem pe ultima sută de metri, tot timpul se găsesc clienţi care vara şi-au tocat resursele pe alte prostioare decât pe lucruri cu adevărat interesante. Aşadar vom începe cu echipamente dedicate controlului. Prima pe listă... tastatura. Ţi-ai pus vreodată problema de ce a început să dea rateuri bătrâna tastatură pe care o abuzezi zilnic? Există nişte contacte care în timp se uzează, există nişte limitări pe care o tastatură le poate atinge foarte uşor. Pentru cei mai supăraţi, dar şi pentru cei care vor să performeze cât mai bine, facem o selecţie de tastaturi dedicate segmentului de gaming. Acestea au anumite caracteristici care le fac mult mai rezistente, răspund mult mai rapid la comenzi şi nu în cele din urmă ajută utilizatorul să execute mai multe task-uri în acelaşi timp.

■ **Bogdan S**

Microsoft SideWinder X6

SideWinder X6 este cel mai recent produs al laboratoarelor hardware Microsoft. Noul concept al lui X6 este de-a dreptul interesant. Tastele numerice pot fi mutate fie pe dreapta, fie pe stânga tastaturii, ori pot fi eliminate complet din ecuaţie. Totul depinde de ce anume doreşte utilizatorul să realizeze. La fel ca şi în cazul altor tastaturi, şi Microsoft SideWinder X6 include butonul macro ce are rolul de a înregistra diferite combinaţii de comenzi chiar în timpul jocurilor. O altă caracteristică interesantă a tastaturii este posibilitatea de a reglare a intensităţii cu care tastele vor fi iluminate. Jucătorii se vor aprecia ideea celor de la Microsoft de a scoate în evidenţă mult mai rapid tastele WASD prin intermediul unor mici puncte uşor detectabile când trecem cu vârful degetelor peste ele.

SPECIFICAŢII:
Iluminare taste: DA
Conectare: USB
Diferenţiere taste WASD: DA




1

Ofertant: Partenerii Microsoft, **Preţ:** 215 Lei

Saitek Cyborg Keyboard



2

Ofertant: PC-Coolers.ro, **Preţ:** 269 Lei

Oferta celor de la Saitek este mai mult decât generoasă. O tastatură dedicată gamerilor înrăiţi, mai ales pentru că tastele principale sunt ranforsate cu un aliaj metalic pentru o rezistenţă sporită. De asemenea, are o duzină de taste suplimentare complet programabile şi un control panel ce poate fi operat prin simple atingeri. Şi în cazul tastaturii Saytek Cyborg se poate regla intensitatea luminoasă a tuturor tastelor sau independent pentru doar pentru tastele „fierbinţi". Pentru jocuri, Saytek Cyborg pare a fi o alegere excelentă, iar pentru comunicare vă recomand o pereche de căşti şi microfon, deoarece forma tastelor va face ca şi comunicarea prin scris să fie uşor incomodă.

SPECIFICAŢII:
Iluminare taste: DA
Conectare: USB
Diferenţiere taste WASD: DA

Microsoft Reclusa

Microsoft Reclusa este o combinaţie reuşită între o tastatură de gaming şi una de office de exemplu. Recomand acest gen de tastatură tuturor jucătorilor, însă nu şi profesioniştilor. Modul alternativ între joaca de plăcere şi navigarea pe internet sau conversaţiile pe messenger este după părerea mea un mediu potrivit pentru această tastatură. Indiferent de modul fiecăruia de lucru, Microsoft Reclusa îşi va face treaba fără probleme.

SPECIFICAŢII:
Iluminare taste: DA
Conectare: USB
Diferenţiere taste WASD: NU



3

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 223 Lei

Samsung Digimax L74Wide

Când vine vorba de asocierea de cuvinte Razer şi gaming, încep să curgă cuvinte de laudă. De-a lungul timpului, această companie şi-a dedicat întreaga activitate acestei industrii şi i-a fost foarte uşor să se impună. Tastatura Lycosa este un produs deosebit, construită în aşa fel încât să răspundă extrem de rapid la comenzi. Toate tastele sunt acoperite cu material antialunecare, însă plasticul lucios ce acoperă restul tastaturii este foarte sensibil la zgârieturi şi murdărie. Razer Lycosa integrează un conector USB la care pot fi conectate diverse echipamente şi două jack-uri audio pentru conectarea unei perechi căşti şi a unui microfon. Aplicaţia ce însoţeşte această tastatură este foarte sugestivă şi se pot programa rapid fel de fel de combinaţii de taste pentru ordona execuţia mult mai rapidă a anumitor sarcini.

4



SPECIFICAŢII:
Iluminare taste: DA
Conectare: USB
Diferenţiere taste WASD: DA

Ofertant: Partenerii Razer, **Preţ:** 247 Lei

5

Logitech G15



Celebra G15 continuă să facă ravagii printre pasionaţii de jocuri. Deşi lansată pe piaţă de ceva timp, ajutată şi de mici facelifting-uri, ea încă rezistă pe poziţii.
Dacă vi se pare mare şi voluminoasă, nu trebuie să vă faceţi probleme, e bine să ştiţi că utilizarea este foarte confortabilă . Alături de cele câteva taste funcţionale, celebrul ecran LCD este centrul de atracţie.
Pe el pot fi afişate diverse informaţii în funcţie de aplicaţiile pe care le aveţi deschise. Dacă e vorba de jocuri, atunci se pot afişa diverse date importante. Şi G15 dispune de un hub USB ce adaugă la colecţie încă două porturi USB.

SPECIFICAŢII:
Iluminare taste: DA,
Conectare: USB
Diferenţiere taste WASD: NU

Ofertant: Ultra PRO Computers, **Preţ:** 260 Lei

Kodak EasyShare Z1285

6



Dacă trăieşti la intensitate maximă jocurile cu poc-poc şi bum-bum, atunci A4Tech e ceea ce ai nevoie. Tastatura X7 pare special croită pentru jocuri de tip FPS. Tastele speciale de mişcare WASD şi săgeţile sunt tratate special cu material cauciucat, evident pentru o aderenţă sporită. În momentul în care nu folosiţi tastatura pentru joacă, tastele „speciale" pot fi înlocuite cu cele standard, producătorul oferind chiar şi o cheiţă specială pentru o manevrabilitate sporită.

SPECIFICAŢII:
Iluminare taste: NU
Conectare: USB/PS2
Diferenţiere taste WASD: DA

Ofertant: www.a4tech.ro, **Preţ:** 70,41 Lei

Pentax Optio V10

Germanii de la Sharkoon nu au pus prea mult accentul pe design, însă s-au străduit să realizeze o tastatură în stilul lor caracteristic, simplă şi robustă. Zona WASD a fost dotată cu taste speciale, ele fiind acoperite cu material antialunecare. În afara celor 12 taste multimedia, nu există alte ce pot fi personalizate ulterior de către utilizator.



7

SPECIFICAŢII:
Iluminare taste: NU
Conectare: PS/2
Diferenţiere taste WASD: DA

Ofertant: Partenerii Sharkoon, **Preţ:** 63 Lei

LG BD-300

Calitate accesibilă



Cuvântul de ordine este ieftinirea. Pentru o bună bucată de timp, playerele Blu-ray de tip standalone s-au aflat la o limită de preţ pe care nu foarte multe persoane au fost suficient de îndrăzneţe încât să o treacă. Tehnologia a atins deja o oarecare maturitate şi ar fi normal ca aceasta să fie deja accesibilă maselor. Imaginea de mare definiţie şi sunetul în format dolby nu mai trebuie să fie elemente exclusiviste. Deja suntem loviţi la tot pasul de materiale audio-video HD şi e momentul ca lucrurile frumoase să fie accesibile şi „muritorilor de rând".

Cei de la LG au înţeles acest lucru şi ca răspuns la cererile clienţilor au lansat acest player Blu-ray stand-alone. LG BD-300 poate oferi tot în materie de divertisment acasă. Este un player capabil să redea excepţional discuri Blu-ray cu filme în format de mare definiţie, dar şi DVD-urile clasice. Conectica este una excepţională, oferind o soluţie de conectare pentru orice fel de ecran, televizor sau proiector de care dispune utilizatorul. Ba mai mult, LG BD-300 include şi un conector Ethernet, prin intermediul căruia acest player poate reda stream-uri video de pe internet sau accesa resursele propriei reţele de calculatoare. Datorită unui parteneriat între compania LG şi Netflix, posesorul acestui produs poate accesa gratuit, pentru o anumită perioadă de timp, o adevărată colecţie de filme şi seriale pe care cei de la Netflix o pun la dispoziţie prin internet. După cum era de aşteptat, pentru a o accesa e nevoie totuşi de o conexiune la internet de tip broadband. În alt scenariu putem include PC-urile noastre de acasă. Prin intermediul acestui player, se pot accesa şi melodiile preferate sau pozele din vacanţă. Vizionarea acestora pe un ecran de mari dimensiuni ar putea fi o experienţă de neuitat. Ar mai fi de adăugat şi existenţa unui conector USB prin care se pot accesa rapid şi fără prea multe discuţii alte materiale audio-video personale. Deşi în lista specificaţiilor nu este menţionat niciun cuvinţel despre materiale audio video codate în formatele deja celebre DivX, XviD, MKV, e bine de ştiut că acestea pot fi redate fără probleme, indiferent dacă sunt stocate pe discuri de plastic sau stick-uri USB.

Controlul acestui centru de entertainment se face din telecomandă, butoanele existente pe aparat limitându-se doar la câteva funcţii. Dacă însă îl faceţi pereche cu un alt produs marca LG, fie el LCD sau plasmă, controlul şi configuraţia acestora se vor putea realiza cu aceeaşi telecomandă.

Eu cred că LG a făcut un lucru deosebit cu playerul BD-300, mai ales că preţul cu care va fi comercializat va atrage foarte multe persoane.

Ofertant: Partenerii LG **Preţ:** ~350 Euro

Casio Exilim EX-Z150

Fii rapid!

Vine sezonul de iarnă, cu evenimente şi vacanţe în care trebuie să socializăm din plin. În cele mai multe cazuri, la astfel de ocazii se lasă întotdeauna cu situaţii şi ipostaze inedite. Pentru că la un moment dat vom povesti şi altora cum a fost, e bine să exemplificăm cu poze sau filmuleţe. Casio Exilim EX-Z150 este un aparat foto numai bun pentru astfel de situaţii.

O cameră foto foarte compactă, deosebit de uşor de utilizat şi cu performanţe dintre cele mai bune.

Senzorul CCD inclus permite realizarea fotografiilor la o rezoluţie maximă de 8,1 megapixeli (3264 x 2448).

Datorită dimensiunilor generoase ale ecranului LCD, se pot observa detalii mult mai mult şi astfel se obţin imagini deosebite. În acest moment, intră în scenă şi funcţia de autodetecţie a feţelor celor vizaţi.

În cele mai multe cazuri, pozele de grup sunt cele mai numeroase, motiv pentru care un focus mai bun şi o setare a automată a nivelului de culoare potrivit contează foarte mult. Dacă intenţionaţi să fotografiaţi un eveniment de amploare, puteţi miza pe funcţia de fotografiere continuă ce va realiza câte o fotografie la fiecare 0,8 secunde sau puteţi trece direct la funcţia video.

Modul în care se realizează înregistrarea şi opţiunile standard ale camerei vă permit să salvaţi extrem de uşor materialul înregistrat direct pe YouTube.

Casio Exilim EX-Z150 este un aparat foarte reuşit şi cred că îi va încânta pe foarte mulţi utilizatori şi le va fi de mare ajutor celor care nu deţin foarte multe cunoştinţe în materie de fotografie.

Ofertant: PCCenter.ro, **Preţ:** 669 Lei





Samsung ML-1630

Stil şi perfecţiune

Tot ce ştiţi în materie de imprimante nu se mai aplică şi în cazul acestui model ML-1630 al acelor de la Samsung. Este o imprimanta laser monocromă ce doreşte să revoluţioneze întreaga industrie. Designul este elementul cheie. Formatul în care este prezentat nu mai este cel clasic, aici fiind nevoiţi să vorbim de un negru lucios foarte elegant şi de un aspect uşor subţiat. Atunci când este în funcţiune, abia dacă se aude.
Până acum, imprimantele erau nişte device-uri de cele mai multe ori pitite prin colţuri şi dulapuri. Noul Samsung ML-1630 poate sta acum la vedere, nefiind acel obiect ce făcea notă discordantă cu designul unui birou sau chiar al unei camere.

De obicei, dacă o imprimantă cu laser e foarte silenţioasă, automat am zice că e şi foarte lentă. În acest caz, această presupunere este greşită. Indiferent de conţinutul pe care îl doriţi pe hârtie, cu această imprimantă se poate atinge o valoare de 16 pagini pe minut.

Operarea imprimantei este foarte simplă, existând doar un singur buton de pornit/oprit. Un alt detaliu care iese în evidenţă este legat de procesul de alimentare cu hârtie. De cele mai multe ori, alimentarea cu hârtie a unei imprimate se face prin ridicarea unui capac din plastic ce protejează caseta în care se pune hârtia.

La Samsung ML-1630 sistemul este semi-automat. Se apasă un buton şi automat capacul de protecţie se ridică, lăsând loc pentru a introduce maximum 100 de coli de hârtie. Foarte util



Ofertant: Deck Computers Internaţional, **Preţ:** 606 Lei

Lian-Li PC-P80

Super Full Tower

Peste tot se vorbeşte de minimalizare sau de reducerea dimensiunilor. Totul se vrea a fi cât mai mic şi cât mai portabil. În general cam aşa e, dar, oricât am vrea, nu se potriveşte chiar în toate situaţiile. PC-urile au evoluat mult şi de la dimensiunile unor dulapuri au ajuns să fie cât o cărţulie. Toţi se bucură nespus de mult, mai puţin pasionaţii de overclocking. Aceşti oameni sunt greu de mulţumit. Tot timpul vor mai mult şi împing lucrurile peste limite. Există încă foarte mulţi adepţi ai PC-urilor clasice, formate din unitate centrală şi monitor. E drept, e vorba şi de costuri, însă din alt punct de vedere componentele ce intră în dimensiunile „clasice" pot oferi performanţe mult mai bune.
De exemplu într-un PC clasic se poate realiza o răcire mai eficientă, se pot monta componente performante, se pot opera upgrade-uri mult mai uşor decât în cazul PC-urilor compacte, de genul notebook-urilor.



Pentru ca orice lucru să fie solid, trebuie să aibă o bază solidă. În cazul PC-urilor, o carcasă constituie o astfel de bază, ba chiar mai mult. Ea nu mai e doar un simplu element de închegare a componentelor.
Performanţele ridicate fac ca şi consumul de energie să fie mare, de unde rezultă şi o cantitate de căldură mai mare. Carcasa PC-P80 a taiwanezilor de la Lian-Li este gândită pentru a asigura un flux de aer cât mai mare.
Imensa carcasă poate să adăpostească unele dintre cele mai pretenţioase componente şi se pot realiza astfel configuraţii dintre cele mai trăsnite.
Întreaga structură este realizată din aluminiu şi este construită în aşa fel încât accesul către orie componentă să fie cât mai uşor de realizat. Chiar şi cele mai lungi plăci video pot fi montate în această carcasă fără probleme.
Pentru că vorbim de lucruri extreme, producătorii au luat în calcul şi montarea ulterioară a unui sistem de răcire cu lichid. Indiferent de natura acestuia, există locaţii special rezervate acestui „upgrade".
Toată partea frontală este guvernată de trei ventilatoare de 120 de mm ce pot asigura un debit de aer suficient de mare pentru a păstra o temperatură optimă a tuturor componentelor. În cazul în care nici acestea nu fac faţă, s-au prevăzut suficiente alte locaţii în care pot fi montate ulterior cooler-e suplimentare.
La achiziţionare, carcasa nu este livrată şi cu sursă de alimentare, dând libertate utilizatorilor să aleagă exact ce au nevoie în funcţie de scopul propus.

Ofertant: ITDirect, **Preţ:** 1153 Lei

Sony MDR-NC500D

Chiar nu mă auzi?



Una din cele mai bune metode de a scăpa de zgomotul din jurul nostru este folosirea unei perechi de căşti. Sony (evident) a lansat una dintre cele mai funcţionale perechi de căşti ce folosesc ca tehnologie Digital Noise Cancelling. Preţul acestora este astronomic, însă cei care vor să se rupă o anumită perioadă de timp de această lume o pot face fără probleme. Căştile Sony MDR-NC500D au un design deosebit şi sunt extrem de confortabile. Nici după câteva ore de utilizare nu veţi simţi niciun fel de disconfort. Calitatea audiţiei este foarte bună, nefiind „distorsionată" de sunetele din mediul înconjurător. Astfel de căşti pot fi utilizate de oricine, însă cei care călătoresc foarte mult sau lucrează într-un mediu zgomotos vor fi cei mai fericiţi. Povestea nu se încheie aici. Pentru a asigura o bună funcţionare a funcţiei de Noise Cancelling, aceste căşti dispun pe fir de un „adaos" în care se pot monta doi acumulatori sau două baterii. Fără acestea, căştile ar fi practic de neutilizat. Ştiu, e puţin incomod, dar, pe viitor poate se vor găsi nişte soluţii mai puţin delicate. Sony MDR-NC500D sunt livrate împreună cu un set de accesorii ce permit folosirea lor şi cu alte device-uri. De exemplu, adaptorul jack de 6,3 mm, conectorul pentru sistemul audio din avion şi chiar o gentuţă pentru transport.

Ofertant: Partenerii Sony, **Preţ:** 1349 Lei

VideoSeven V7 D24W33

Big Size

Veştile bune au început să curgă şi pe strada gamerilor. Dacă până acum trebuia să cheltuim sume considerabile pe monitoare de diagonale mari, ei bine să ştiţi că există şi variante mult mai accesibile, însă mai puţin promovate. Un exemplu concret este monitorul VideoSeven V7 D24W33. Un produs să zicem nu foarte arătos, însă extrem de funcţional. El oferă o diagonală de 24 de ţoli şi o rezoluţie nativă full HD... 1920 x 1080. El poate fi rotit în fel şi chip, iar datorită piciorului său pivotant poate fi utilizat atât în plan orizontal, cât şi vertical. O metodă foarte bună dacă preferaţi să citiţi cărţi electronice. Dacă vă şi jucaţi, atunci să ştiţi că panoul LCD oferă un timp de răspuns real de 15 ms de la alb la negru şi invers. Din păcate, trebuie să îl depunctez uşor la capitolul contrast. Poate că nu se atinge strălucirea cu care suntem obişnuiţi în cazul altor monitoare „de top", însă dacă petreceţi mult timp în faţa lui, puteţi considera că nu vă vor obosi ochii foarte repede.

VideoSeven V7 D24W33 include şi un sistem audio stereo mai puţin performant, însă suficient pentru a-l folosi în combinaţie cu o consolă. Alături de conectorii DVI şi D-Sub, producătorii au decis că includerea unui HDMI ar fi indicată. Cum ţi se pare?

Ofertant: www.e-tc.ro, **Preţ:** 1199 Lei



Hercules i-XPS 120 Outdoor

Viaţă extremă…



Accesoriile extreme sunt la mare căutare printre cei cărora le place să stea în aer liber. Hercules i-XPS 120 Outdoor este un sistem audio portabil dedicat posesorilor de iPod care vor să-şi ţină prietenii într-o ambianţă sonoră cât mai plăcută indiferent de locaţia în care s-ar afla. i-XPS 120 Outdoor este realizat din materiale ce absorb şocurile şi în acelaşi timp protejează componentele electronice din interior, indiferent de intemperii. În ciuda dimensiunilor reduse ale speakear-elor, calitatea audio este impresionantă, oferind o putere de 12 Waţi RMS. Hercules i-XPS 120 Outdoor poate fi utilizat cu alimentatorul de priză inclus adaptorul de maşină ori cu patru baterii de tip LR14.

Ofertant: UbiSoft România, **Preţ:** 427 Lei

AeroCool M40 Cube Micro-ATX

Media de sufragerie

Dacă eşti pus în situaţia de a-ţi crea un Media Center atunci ai o sumedenie de variante dintre care să alegi. Totuşi, pentru început se poate merge pe un buget minim, adică o placă de bază MicroATX, placă de sunet integrată, o placă video PCI Express mai veche şi un procesor Intel Dual Core E 2150. E suficient pentru a rula orice film în 720p sau chiar 1080p în funcţie de codec-ul folosit. Următorul pas este carcasa.

Aici lucrurile sunt un pic mai complicate, pentru că e loc de ales. În orice caz, dacă doriţi o carcasă de buget, dar cu un design „rock", deosebit sau cu tente retro, puteţi alege acest AeroCool M40, care mi se pare aproape ciudat de accesibil ca preţ, având în vedere avantajele pe care le oferă. Astfel, dimensiunile sunt de 348x295x233 mm (Lxlxî) şi creează în interior un volum suficient de mare pentru o răcire foarte bună, lucru ajutat şi de cele două sloturi pentru ventilatoare de 3 inchi.

Structura sa uşor demontabilă şi rabatabilă o recomandă oricui are mai multă treabă decât ar trebui în carcasa Media Center-ului, gen transportul de date pe HDD-ul clasic, metodă des folosită la noi în ţară.

De asemenea, carcasa mai oferă spaţiu pentru 2 unităţi de 5.25 inchi, ca de exemplu clasicele DVD-RW-uri sau mai noile unităţi Blu-ray.

Panoul frontal conţine, pe lângă un imens buton de Power (pe care îl ador), un afişaj electronic cu feedback pentru activitatea ventilatorului şi a HDD-ului, precum şi pentru temperatura din carcasă. Mai sunt prezente şi 4 sloturi USB şi două audio.

Cum designul este unul deosebit, fără îndoială, cred că singurul lucru care ar putea să oprească pe cineva să nu-şi doteze sufrageria cu această carcasă ar fi să încerce să monteze în interior o altă placă de bază decât una Micro ATX, deoarece foarte mulţi doresc să îşi transforme vechile PC-uri în astfel de soluţii multimedia.



■ **BogdanS**

Ofertant: www.e-tc.ro, **Preţ:** 213,82 Lei

Creative Zen Mozaic

8 GB de diversitate

Creative Zen Mozaic frapează prin aspectul său. Cele nouă butoane de control, prin dispunere şi combinare cromatică, sunt o soluţie de design cu impact vizual considerabil. Dar, una este aspectul şi alta este utilizarea. În grabă, în deplasare, din cauza mozaicului din zona de control, Zen Mozaic are asupra ochilor tăi acelaşi efect ca desenul zebrei ce aleargă, asupra felinei urmăritoare - este derutant. Această dificultate de localizare rapidă a butoanelor este accentuată de dimensiunea lor redusă, de faptul că sunt foarte apropiate şi de forma identică. Am bâjbâit deseori după butonul corect - greu de admis la un player portabil modern, a cărui supremă calitate ar trebui să fie ergonomia, urmată extrem de aproape de calitatea audio şi vizuală. Aici, Zen Mozaic stă foarte bine, este clar, dinamic, fidel, cu un bun detaliu al frecvenţelor joase şi cu un egalizator pe 5 benzi. În redarea imaginilor şi filmelor, m-au impresionat culorile şi contrastul ecranului. Din păcate, interfaţa software mi se pare prea stufoasă şi puţin intuitivă, iar faptul că Zen Mozaic se poate folosi numai în modul MTP, prin transferuri de fişiere executate cu WMP 11, un dezavantaj serios. De asemenea, opinez că în ziua de azi un player media portabil trebuie să ofere suport pentru mai multe formate de compresie, inclusiv lossless. Creative Zen Mozaic este un produs care arată bine şi sună bine, la un preţ rezonabil, dar cu o ergonomie care lasă de dorit, atât în hardware, cât şi în software.

Ofertant: Partenerii ELKOTech România, Preţ 420 Lei



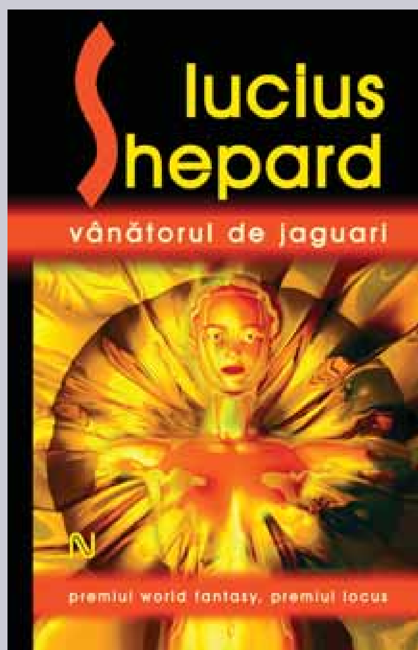
■ **Marius Ghinea**

Titlu: Vânătorul de jaguari

Autor: Lucius Shepard

Colecție: Nautilus

Traducător: Laura Bocancios



Lucius Shepard s-a născut în 1947 în Lynchburg, statul Virginia, și a crescut în Florida. A avut o copilărie grea, la doar cincisprezece ani fugind în Irlanda la bordul unui cargobot. A petrecut mai mulți ani în Europa, Africa de Nord și Asia, lucrând într-o fabrică de țigări în Germania, în bazarul Khan al Khalili din Cairo sau ca bodyguard în Málaga. Revenit în Statele Unite, Shepard a intrat la Universitatea Carolina de Nord, unde, timp de un semestru, a fost coeditorul publicației Carolina Quarterly.
S-a alăturat apoi unei formații de muzică și a petrecut anii 1970 în mare parte cântând rock'n'roll.
A avut slujbe din cele mai diferite, de la paznic de noapte la o centrală nucleară, la profesor de spaniolă. În 1980 a participat la Clarion Writers' Workshop de la Universitatea Michigan și și-a început cariera de scriitor.
Prima povestire i-a apărut în 1983, iar primul roman în 1984. În timpul unei prelungite călătorii în America Centrală, între 1981 și 1982, a fost corespondent de război în El Salvador.
Textele sale au fost publicate în multe reviste de circulație internațională, iar în 1985 a câștigat Premiul John W. Campbell pentru „Cel mai bun tânăr scriitor".
Volumul de povestiri Vânătorul de jaguari i-a adus distincțiile World Fantasy Award și Locus în 1988, povestirile Salvador și R&R fiind recompensate cu Locus și SF Chronicle în 1985, respectiv Locus, Nebula și SF Chronicle în 1987.
De asemenea, nuvela Radiant Green Star, adăugată ulterior volumului, a câștigat Premiul Locus în 2001.
Dintre lucrările sale mai amintim: Barnacle Bill the Spacerand Other Stories (Premiile Hugo, Locus și SF Chronicle, 1993), Life during Wartime (Premiul Kurd Lasswitz, Germania, 1990), The Scalehunter's Beautiful Daughter (Premiul Locus, 1989), The Father of Stones (Premiul Locus, 1990), The Ends of Earth (Premiul World Fantasy, 1992), The Golden (Premiul Locus, 1994), Louisiana Breakdown (Premiul International Horror Guild, 2004), Viator (Premiul International Horror Guild, 2005), Aztechs (Premiul Imaginaire, Franța, 2006).

Vânătorul de jaguari este un grupaj de nuvele care sintetizează temele principale ale lui Shepard: războiul, magia și jungla amețitoare, într-o impresionantă interpretare personală a realismului magic latinoamerican.

Un indian din America Centrală, nevoit să ucidă jaguarul din Barrio Carolina, despre care legenda spune că este ființă magică…

Un soldat american, prins în vraja unui Salvador vietnamizat…

Un scriitor inspirat – și râvnit – de un vânt malefic, materializarea unui spirit bolnav, ca el, de singurătate…

Un veteran al războiului din Vietnam, retras pe o mică insulă din Caraibe, unde fumează coral negru, devenind treptat o umbră în cenușă…

The Incredible Hulk

Marvel a decis să reînvie franciza Hulk, dând uitării eșecul înregistrat cu prima adaptare cinematografică a comic book-ului prin care se perindă bestia verde, iar rezultatul este unul cât se poate de satisfăcător. Filmul omagiază, de fapt, serialul TV creat de Bill Bixby și Lou Ferigno prin anii 1980, acțiunea ocupând, de această dată, un rol foarte important în film, din care nu lipsesc o serie de imagini extrase din serial, precum și referiri la comic book.
Există chiar și o apariție surprinzătoare a unui alt erou Marvel, interpretat de Downey Jr. care, practic, tot ce face este să tragă cortina și să te pună pe gânduri.



Începutul filmului ni-l înfățișează pe Dr. Banner a.k.a. Bestia Verde Hulk ascunzându-se de generalul Thunderbolt Ross undeva prin Brazilia, după ce a fost la un pas să-și ucidă prietena cu ocazia ultimei transformări. Singura problemă este că generalul Ross are armata americană în spate și resursele necesare pentru a-l descoperi mai devreme sau mai târziu, ceea ce, evident, se și întâmplă. Prins în capcană, Banner nu are altă alternativă decât să fugă de echipa de comando ce-i adulmecă urmele, dar mai ales de Emil Blonsky un meseriaș care a prins gustul vânătorii. Blonsky vede în Hulk o provocare și vrea să facă orice pentru a-l învinge, chiar săși administreze o injecție cu un ser ce-l transformă într-un super soldat. „Medicamentul" îi crește puterea și viteza de reacție, dar nu îndeajuns pentru a-i face față cu succes lui

CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

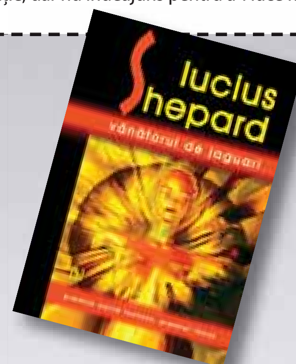
Câștigă una dintre cele cinci cărți Vânatorul de jaguari de Lucius Shepard răspunzând la întrebarea:

În ce an a apărut prima povestire a lui Lucius Shepard?

- 1983 ☐
- 1989 ☐
- 2002 ☐



Nume, prenume ____
Cod numeric personal ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____
Cod Poștal ____ Județ ____
Telefon ____ e-mail ____



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 septembrie 2008. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna octombrie a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC Vogel Burda Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Film

Hulk. Drept urmare, îşi administrează o supradoză de sânge marca Banner şi devine Abominaţia, un monstru mai mare şi mai fioros decât Hulk, fapt ce pregăteşte terenul pentru lupta finală dintre cei doi monştri.

Cele mai bune secvenţe din film sunt cele în care Banner fuge pentru a-şi salva pielea. Nu că restul ar fi de lepădat, însă unul dintre aspectele care au propulsat serialul pe culmele succesului a fost tocmai ideea de fugar, folosită la fel de bine şi în film. Poate că scena finală este forţată, poate că ar fi fost mai bine ca bătălia să aibă loc



mai devreme, însă pentru fani nu contează. The Incredible Hulk este un film de acţiune deosebit, alert, numai bun de vizionat la o floricică şi un suc. Fanii serialului îl vor îndrăgi, fanii comic book-ului de asemenea. La fel ca noi, la fel cum o veţi face şi voi.

■ **KiMO**



www.

forums.hardwarelogic.com/blogs/xorn/34-call-duty-4-my-favorite-kits.html

RATATATATATATATAAAAAA!!! Ptrr… ptrr… PLOP! You are dead! Cam asta ar fi experienţa ta de până acum din Call of Duty 4.
Pui mâna pe o metraleră, alergi de bezmetic de acolo-colo, tragi ca ursu' în fiecare butoi şi geam şi mori după ce iei o grenadă în dinţi.
Da, despre tine vorbesc. Tu ăla care strigi camper după cel care te omoară de la o sută de kilometri cu un singur glonte şi care îi mulţumeşti lu' cel de sus pentru lansatorul de grenade.
Ar trebui să mai faci rost de un pic de skill, frate.
Bineînţeles că nu eşti singurul care nu le are nicicum, aşa că au apărut oameni care să te înveţe sau care au impresia că au ce să te înveţe. Şi iată cum un deştept a făcut o serie de kit-uri de arme care te vor ajuta în orice situaţie.
Te supără un camper? Nicio problemă! Iei un M60 şi îi dai omoru' instant. Vrei să ţi se spună Fantoma din Carpaţi? Pui un amortizor pe ambele arme şi nimeni nu va putea să te audă când te furişezi în spatele lor şi le iei gâtul cu şuriul! Mare jmeker ăsta...





powellskateboards.com/

Eşti uşor creţ şi porţi o bască pe o parte? Toate cele trei perechi de pantaloni pe care le ai pot fi uşor confundate cu şase perechi de şalvari? Ai un cercel în buză şi portofelul legat cu lanţ de o gaică de la pantaloni? Asculţi drum&base şi nu te simţi bine decât dacă ai o scândură cu rotile sub picioare?

Dar mai ales nu eşti mulţumit de skateboard-ul tău primit cadou de la bunica pentru că nu are o poză cu un schelet şi nu e semnat de un faimos skateboarder ce şi-a rupt fiecare os din corp? Ei bine, acum poţi să stai liniştit căci eşti pe cale de a afla un site de pe care poţi cumpăra placa care ţi se potriveşte cel mai bine. Pentru a ţi-o permite ori trebuie să te laşi de şcoală şi să te angajezi doi ani la McDonald's sau să te apuci de vândut aspirine în curtea liceului şi mai acătări ca până acum. Dar cine va mai avea o placă din asta? Nimeni dintre cei pe care îi cunoşti tu, căci nimeni nu vrea să muncească la McDonald's, iar pentru a vinde aspirine în cantităţi industriale îţi trebuie pile. Pe care tu nu le ai. Dar cui îi pasă... e bună şi zada.

Mypetskeleton.com

O imagine face cât o mie de cuvinte. Aşa că eu m-am gândit ca pentru site-ul acesta să vă arăt mai multe şi să vă spun mai puţine. Site-ul merită toată atenţia voastră. E foarte fain. Muzica de asemenea. Intraţi, intraţi, intraţi.





www.sharkdivingunlimited.com

Te-ai întrebat vreodată de ce nu ţi-e deloc frică de delfini, dar în momentul în care vezi imaginea unui rechin brusc ţi se strânge stomacul? De ce orice copil de doi ani este gata să sară într-un acvariu în care un delfin roade la un peşte şi e gata să doarmă cu el în braţe o viaţă întreagă, dar dacă vede un rechin ce înoată leneş pe lângă barcă, e gata să umple rezerva naţională de pamperşi cu un produs finit propriu?

Ei bine, poţi acum să îţi dai seama dacă îţi poţi învinge această teamă cu o scufundare alături de cei de la Shark Diving Ltd. Fii atent, facem chiar şi un concurs.

Trimite pe adresa redacţiei o poză cu tine în costum de baie (trebuie să fie neapărat din două piese) şi o povestioară despre prima ta zi de şcoală, iar dacă noi vom considera că eşti pregătit să fii momeală de rechin, te vom trimite într-o excursie în capitala internaţională a rechinilor de baltă sărată, Cuba Libre.



Imagine trimisă de cosminky. Poftă bună!



Imagine trimisă de hawk 21. Show me some love mf!!!



Imagine trimisă de lonely wolf. Good cover!



Imagine trimisă de perjocd. Dude, that's so gay!



Imagine trimisă de hazer. When you play with the knife, bad things happen!



Imagine trimisă de Alexandru „Darky" Leu. Fir-ar! Iar am făcut mizerie.



Imagine trimisă de Vlad Jovy. Asta o știu de la Vlădoiu!

Câștigătorul din acest număr este Cosminky.

Trimiteți imagini pentru patch la adresa patch@level.ro.

Acum te abonezi mult mai uşor la revistele tale preferate, plătind online cu cardul de credit şi completând online talonul de abonamente la adresa:

www.chip.ro/shop/abonamente/

Economisiţi până la 50% faţă de preţul de la chioşc (pentru abonament LEVEL 1 an)

Veţi avea la dispoziţie, lună de lună, cea mai apreciată revistă de jocuri din România.



Lunar veţi găsi în revistă un joc full de colecţie!



Veţi primi un DVD de 9 GB cu cele mai tari demo-uri, filme, mod-uri şi imagini pe lângă ultimele patch-uri şi o mulţime de aplicaţii freeware şi shareware.

Veţi şti care sunt cele mai bune jocuri recent lansate şi, mai mult, veţi afla la ce să vă aşteptaţi pe viitor!

Completaţi online la adresa http://www.chip.ro/shop/abonamente talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreuna cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa de e-mailabonamente@vogelburda.ro, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail laabonamente@vogelburda.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 sau la fax 0268-418728..

11/2008

REVISTA	PERIOADA	Doresc ca abonamentul să înceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	TOTAL (nr abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP CD	6 LUNI			40.00 lei	
CHIP CD	12 LUNI			72.00 lei	
CHIP DVD	6 LUNI			60.00 lei	
CHIP DVD	12 LUNI			112.50 lei	
LEVEL DVD	6 LUNI			50.00 lei	
LEVEL DVD	12 LUNI			90.00 lei	
PC PRACTIC	6 LUNI			30.00 lei	
PC PRACTIC	12 LUNI			58.00 lei	
TOTAL GENERAL DE PLATĂ					

Mai puteţi comanda:

- ☐ CHIP Special - WLAN 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Word 2007 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Securitate 9,98 lei
- ☐ CHIP Special - Website 9,98 lei
- ☐ Foto-Video digital (noiembrie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (octombrie 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (iul-aug 2008) 10 lei
- ☐ Foto-Video digital (iunie 2008) 10 lei
- ☐ PC-Practic noiembrie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic octombrie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic septembrie 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic august 2008 5,99 lei
- ☐ PC-Practic iulie 2008 5,99 lei

Oferta completă de reviste o puteţi găsi pe pagina de internet: http://www.chip.ro/shop/ Comandarea acestor reviste nu este condiţionată de achiziţionarea unui abonament.

Denumirea firmei / C.U.I. ____

Nume, prenume ____

Vârstă ____ Ocupaţie ____

Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____

Localitate ____

Cod Poştal ____ Judeţ ____

Telefon ____ e-mail ____

Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ____

Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

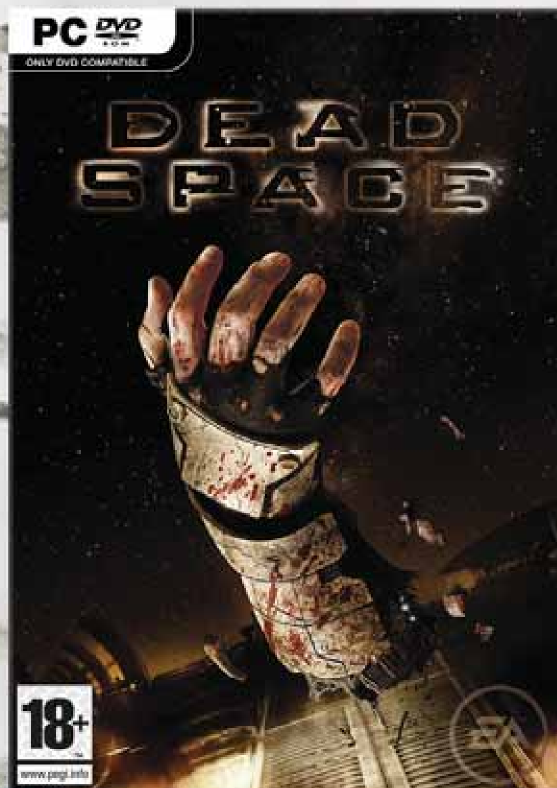
Pentru operativitate vă rugăm să completaţi online talonul de abonament la adresa www.chip.ro/abonamente sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@vogelburda.ro

Plata se poate efectua prin:

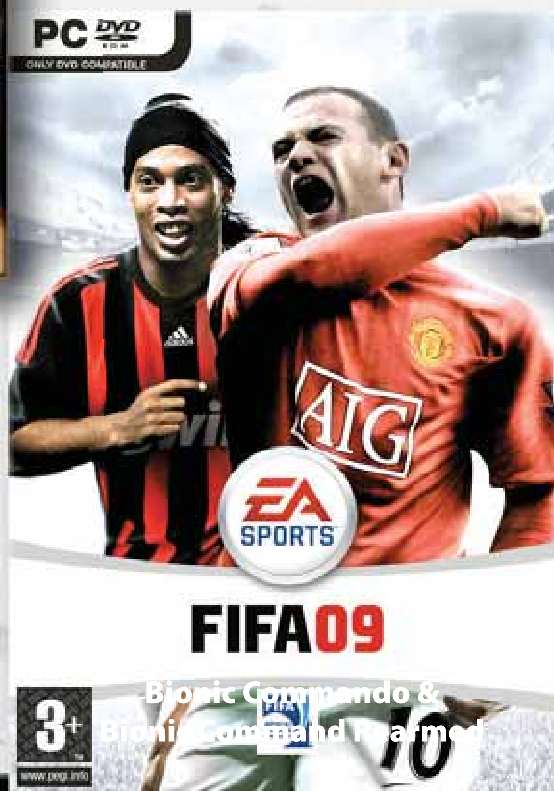
- plată online prin Card de Credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul Vogel Burda Communications nr, RO78 BRDE 080S V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul Vogel Burda Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Braşov.
- Pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov.
- mandat poştal pe numele Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Identitatea operatorului de date: Vogel Burda Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a Vogel Burda Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa Vogel Burda Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. Vogel Burda Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

NEXT ISSUE



În spaţiu nu te-aude nimeni

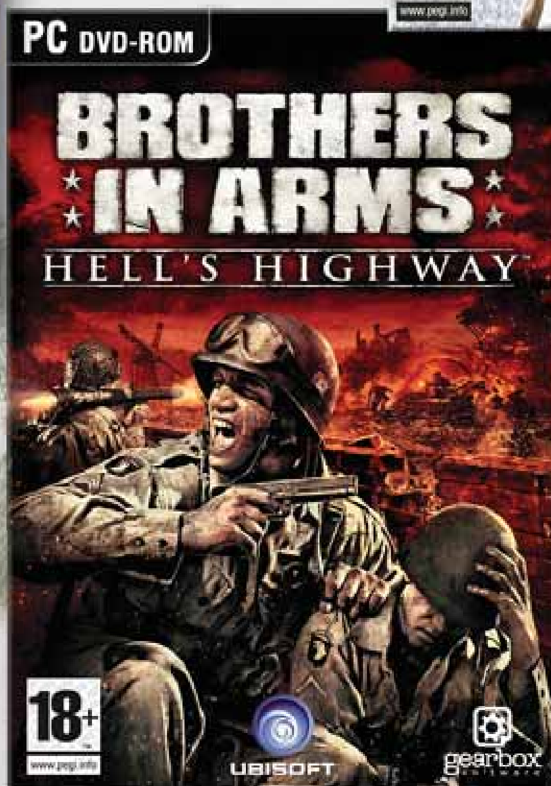


Bionic Commando & Bionic Command Rearmed

Măcar tu...



L-am auzit de departe. Acum o să ne audă el pe noi



We're on the highway to hell!



Votează

cel mai bun produs!

www.chip.ro/pa2008
sau în revista CHIP

și poți câștiga

Premii de 1.500 $



Marele premiu - 1.000 $
Cinci premii de câte 100 $

CHIP PRODUSUL ANULUI 2008 - alegerea cititorilor

Pentru a vota „Produsul Anului 2008" este nevoie să cumpărați revista CHIP și să completați chestionarul de votare. Votarea produselor se poate realiza atât online, prin intermediul site-ului www.chip.ro/pa2008, cât și prin intermediul chestionarului inclus în revista CHIP - ediția noiembrie 2008. În cazul în care doriți completarea chestionarului online, vă rugăm să introduceți în pagina de votare codul inscripționat pe CD-ul/DVD-ul revistei CHIP. Sistemul de votare se va încheia în data de 25 noiembrie 2008. Desemnarea celor șase câștigători se va face prin tragere la sorți. Suma în bani câștigată este impozabilă.

PrePay

îţi cântăm în strună



150 de minute şi 50 de SMS în reţea

sau

50 de minute şi 25 de SMS naţionale

sau

trafic wap nelimitat

cu 3,5 €/lună, pe viaţă

sau oricare două opţiuni cu 6 €/lună

şi transformi lunar 4 € în 8 €
cu opţiunea Credit dublu

www.orange.ro

ofertă valabilă pentru orice cartelă SIM Orange PrePay, activată până la 15 noiembrie;
opţiunea Credit dublu disponibilă timp de 1 an

